Anleitung

zur gründlichen

Erlernung des Schachspiels

nach den

Regeln der besten Schriftsteller und eigener Erfahrung für Anfänger bearbeitet, und durch Aufstellung der zweckmäßigsten neuesten Spiel-Arten, Spiel-Eröffnungen und End-Spiele erläutert

von

J. F. Rust.

Magdeburg, 1834.
Verlag von Ferdinand Rubach.

Inhalt.

Einleitung.

Von allen uns bis jetzt bekannten Spielen ist das edelste, das durchdachteste und älteste ohnstreitig das Schachspiel. Das in neueren Zeiten nachgemodelte Kriegesspiel ist zwar zusammengesetzter, allein nur nachgebildet; weiter ausgedehnt, aber auf dem Schachspiel gegründet, daher nicht originell.

Liegt es im Alter des Spiels oder in seinem anerkannten Werthe, daß dasselbe auf dem ganzen Erdboden verbreitet ist? dies dürfte wohl schwer zu bestimmen sein, obgleich es wahr ist. Im Norden und im Süden wird es gespielt, es ist im Abend und Morgen bekannt, es wird überall mit gleichem Interesse, wenn auch mit einigen nichtsbedeutenden Abänderungen gespielt.

Der Ursprung oder die Erfindung des Spiels ist unbekannt, so wie auch die Zeit, wann es dem Geiste des Menschen gelungen ist, ein Spiel zu erfinden, welches, ohne alle Einmischung des Zufalls, reine Sache des Geistes ist, dabei aber die Annehmlichkeiten des Spiels im vollsten Maße gewährt. Gewöhnlich wird angenommen, daß dasselbe eine Erfindung des Orients sei, und unleugbar ist es auch, daß wir es aus Asien zuerst, zu den Zeiten der Kreuzzüge, erhalten haben. Die Erfindung desselben wird einem Braminen zugeschrieben, welcher dasselbe als ein Mittel erdacht haben soll, einem rohen Regenten seiner Zeit im Bilde darzustellen, daß der König ohne Unterthanen und deren Liebe nichts sei, daß er nur durch diese erst stark werde, durch sie nur allen mit einem Angriffe von außen verbundenen Gefahren trotzen und sie bestehen könne, da jeder Einzelne bereit ist, sich für den guten Fürsten zu opfern, weil jeder fühlt und jeder weiß, daß er ohne diesen Führer des Volks nichts sei. Der König dagegen erkennt diese Liebe, er sucht möglichst die Angriffe des Feindes zu schwächen, sein Volk dagegen dabei zu schonen, Einen durch den Andern zu decken, so daß kein Angriff ungeahndet, kein Tod eines Getreuen ungerächt bleibt. Alles übersehend, bemerkt er jede Auszeichnung, wie

Jeder nur für Alle, Keiner für sich selbst wirkt, wie Alle zu einem Ganzen verbunden unantastbar sind und dadurch, daß Jeder bereit ist für Ganze zu fallen, indem er es zu schützen sucht, das Ganze besteht. Der Tapfere wird von ihm belohnt, wenn er die feindlichen Reihen durchbrechend in das Land des Feindes dringt, er bestimmt seine Stellung nach dem Bedarf und Verdienste. Kurz dieses Spiel zeigt uns das geregelte Bild eines vollständigen Kriegesheeres, aber ohne Troß, ganz im Geiste der neuern Zeit. Napoleon so wie viele ausgezeichnete Feldherren liebten dieses Spiel, den Krieg im Kleinen vorstellend, als eine ihrem Geiste und ihren Neigungen angemessene Beschäftigung. Wer mag entscheiden wollen, ob nicht dasselbe mit seinen unendlichen Mannichfaltigkeiten dazu beitrug, sie zu dem auszubilden, was sie waren? Sie sahen, wie hier ein Heer sich ganz nach dem Willen des Feldherrn bewegte, welcher es zum Siege führte, und bei ganz gleicher Kraft nur die Ueberlegenheit seines Geistes diesen erringen konnte. Mußte diese Idee, diese Ueberzeugung, daß nur durch Anstrengung, nur durch Geistes-Ueberlegenheit das Ziel, der Sieg, errungen werden konnte, sie nicht dahin bringen, mit Anstrengung aller Kräfte sich ganz dem Studium der Kriegeswissenschaften zu

widmen und so sich zu dem vorzubereiten, was sie später waren? Es ist nicht möglich eine Partie Schach zu spielen ohne zu denken, und was mehr sagen will, ohne folgerecht zu denken, denn jeder Zug soll den folgenden vorbereiten oder ihm vorarbeiten. Er soll entweder zum Angriff oder zur Vertheidigung dienen, hat daher einen bestimmten Zweck und steht mit mehren in Beziehung und Zusammenhang. Wie der Mathematiker oder Philosoph seine Schlüsse baut, nur erst weiter geht wenn die Fundamente seiner Schlußfolge gut und sicher angelegt sind, so auch der gute Schachspieler. Nichts ist hier Zufall, Alles durch Nachdenken geregelt, geordnet. Wenn der Kartenspieler, mehr dem Zufall unterworfen, nur vermuthet was der Gegner hat, ob er ihm an Kräften gleich oder überlegen sei, bei aller Feinheit doch im Finstern fortschreiten muß, so ist dagegen dem Schachspieler Alles klar. Sein Spiel wird offen ohne allen Rückhalt gespielt, seine Feinheit liegt nicht im Zufall des Glücks, nein, in der Combination seiner ihm zu Gebote stehenden Kräfte liegt seine Stärke. Es entscheidet bei ihm entweder offne Gewalt, durch Concentrirung der Kraft, oder List, indem er seinen Plan so versteckt anlegt, daß der Geg-

ner, keine Gefahr ahnend, solche erst gewahrt wenn es zu spät ist.

Es dürfte keineswegeges unnütz sein, wenn selbst höheren Orts darauf gehalten würde, daß dieses Spiel in den Kriegsschulen ordentlich gelehrt und darauf gesehen würde, daß die jungen, zum Officier sich ausbildenden Menschen Anleitung im Schachspielen erhielten und für diejenigen, welche sich durch gutes und rasches Spiel auszeichneten, Belohnungen festgestellt würden.

Dieses Spiel ist ganz der Krieg, ist die Schlacht im kleinen Maßstabe. Jeder Spieler bildet seinen Angriff, seine Vertheidigung, jeder Mißgriff wird bestraft und der kleinste kann den Verlust des Spiels veranlassen. Es entscheidet hier wie dort der richtige Gebrauch der Kräfte; Zeit und Raum sind Gegenstände, welche nicht aus der Acht zu lassen. Ein Zug, um einen unterlassen, kann das ganze Spiel verloren machen; würde aber, früher geschehen, das Spiel ohnfehlbar gewinnen lassen. Ist es im Großen nicht eben so? Wie oft hängt von der Besetzung einer Anhöhe nicht der Ausgang der Schlacht ab? Wer diesen dominirenden Punct zuerst besetzt ist Sieger. Folgen wir überhaupt dem Gange einer guten Partie Schach, so finden wir,

daß die ersten Züge nur dazu dienen Platz zu gewinnen, damit die folgenden Figuren agiren können. Die wichtigeren rücken nun vor, gewissermaßen um den Feind zu sondiren, zu recognosciren und zu sehen, welche Kräfte er und wo er sie entwickelt. Ein Theil geht nun zum offnen Angriff über, da aber auch der Gegner anzugreifen strebt, so muß er zugleich sich gegen denselben vertheidigen, er ist daher activ und passiv. Die geschlagenen Figuren verlassen das Feld, die Todten und Blessirten der Schlacht, nicht blos Gemeine fallen, auch Officiere müssen das Feld räumen. Endlich ist der Angriff geordnet, der entscheidende Augenblick ist gekommen, siegend rückt das Heer zum offnen entscheidenden Kampfe vor, und ist der Angriff richtig berechnet, so ist der Sieg entschieden und gewonnen. Ist dies nicht ganz der Gang der Feldschlacht?

Schneller Ueberblick entscheidet oft das ganze Spiel, denn er zeigt die Fehler des Feindes und die Mittel selbige zu benutzen. Es kann nicht geleugnet werden, daß dieser Ueberblick eine Naturgabe ist, allein sie muß so gut wie jede andere ausgebildet werden, dies kann nur durch Uebung geschehen. Im Anfange des Spiels sind die Kräfte sich gleich, aber in der Folge ändert sich dieses, der Eine

oder der Andere gewinnt durch Wegnahme feindlicher Figuren oder durch eine kluge Anordnung des Angriffs ein Uebergewicht, entweder für die Dauer des Spiels oder nur für einige Zeit. So auch in der Schlacht, mit geringer Kraft kann oft noch ein langer Widerstand geleistet, selbst der Sieg errungen werden.

Will man aber auch dies Vorgesagte nicht Alles gelten lassen, will man den Vergleich zwischen Schach und Schlacht nicht für passend erachten, so muß doch jeder Kenner dieses wahrhaft edeln Spiels einräumen, daß es zum Denken führt. Ein Grund, welcher dasselbe für jeden jungen gebildeten Menschen höchst wichtig macht und welcher wohl geeignet wäre, darauf Bedacht zu nehmen, dieses Spiel allgemeiner zu machen, es als eine Stufe zur Ausbildung der Kräfte des menschlichen Geistes zu betrachten. Wenn es nicht zu läugnen ist, daß das Studium der Mathematik dem Menschen eine Anleitung zum richtigen Denken gibt, indem ihn die Wissenschaft selbst nur von Stufe zu Stufe weiter führt, daß der folgende Schluß immer auf einem vorhergehenden beruht, so muß das Schachspiel dies gleichfalls bewerkstelligen, denn eine gelassene Lücke im Plane verdirbt ihn ganz. Welcher Vater, welcher Lehrer wird nicht

gern seine Kinder, seine Zöglinge zum Denken anführen, und wenn er ernsthaft spielend den Zweck erreichen kann, diesen Weg nicht gern einschlagen.

Dieses Spiel ist, wie wir früher gesagt haben, aus dem Orient zu uns gekommen, es soll von einem Braminen erfunden sein, in ihm liegt wenigstens der ernste Charakter, welcher diese Kaste so sehr auszeichnet, und tiefsinnig ist seine Zusammensetzung wie Alles was dieser Kaste eigen ist. Es liegt eine hohe Weisheit in selbigem, höchst durchdacht ist sein ganzes Wesen. Der Morgenländer, durch die üppige Natur seines Vaterlandes nicht zu so angestrengter Arbeit als der Bewohner des Abend- und Nordlandes gezwungen, hängt mehr dem tieferen Sinne nach und liebt die körperliche Ruhe, er will beschäftigt sein ohne Anstrengung, diese Beschäftigung auf seinem Polster finden, aber er will auch Abwechselung. Wo findet er dies Alles mehr als beim Schachspiel? Ich glaube nach allen Regeln der Wahrscheinlichkeits-Berechnung wohl behaupten zu können, daß so lange das Schach gespielt wird, noch nicht zwei Spiele, das heißt, wirkliche Spiele, sich gleich gewesen sind. Welche unendliche Menge von Combinationen lassen sich zwischen diesen zweiunddreißig Figuren berechnen, hierbei sprechen aber auch die vierundsechzig

Felder auf denen sie ihr Wesen treiben mit und vervielfältigen solche bis in's Unendliche. Eben in dieser Mannichfaltigkeit des Spiels und in dem Bewußtsein, daß wir selbst dieselbe herbeiführen, liegt das Interesse des Spiels, während bei dem, leider! so beliebten Kartenspiele der Zufall Alles thut, der Spieler solchen nur zu benutzen oder zu verbessern sucht. Aber in diesem Zufälligen suchen Viele das Spiel und wollen nur das als Spiel gelten lassen, wo der Zufall mitwirkt, obgleich man schon lange Spiele des Zufalls von andern unterscheidet.

Es ist freilich demjenigen, welcher das Schachspiel nicht kennt oder es nicht zu einer gewissen Fertigkeit in selbigem gebracht hat, unbegreiflich, wie man daran Vergnügen finden kann, ein Spiel zu spielen, bei welchem gar nichts weiter als Schach! allenfalls gardez la reine! gesprochen wird, doch aber ist es so, denn es gewährt denen die es kennen ein unendliches Interesse.

Dieses Spiel gewährt, indem man nichts zu thun scheint, ein unendliches Vergnügen, und indem man sich ihm ganz hingibt, vergißt man Alles was uns umgibt, alle Sorgen, alle Mühen des Lebens sind so lange beseitigt, denn man muß seine Gedanken auf diesen einen Puncte concentriren, wird dadurch

von andern Gegenständen abgelenkt und gewinnt so die Zerstreuung. Betrachten wir die ganze Zusammensetzung dieses Spiels, so muß diese schon unsre Bewunderung erregen: nach welchen festen, unabänderlichen Regeln bewegen sich die einzelnen Figuren, wie verschiedenartig ist ihr Werth, ihr Gang ihnen angewiesen, wie unterstützt eine die andere ohne im geringsten abhängig zu sein.

Es ist dieses Spiel unbestritten dasjenige, welches als das edelste, vollkommenste genannt zu werden verdient. Seine große Verbreitung über den ganzen Erdboden, die Achtung worin es bei allen Nationen, gebildet oder ungebildet, steht, spricht zu seinem Vortheil. Der gebildete feine Europäer, der Weise in Indien und Persien spielt es mit eben so großer Liebe und Aufmerksamkeit wie der Neger unter Afrikas brennender Sonne. Es ist seit seiner Erfindung von Allen die mit seinen Feinheiten bekannt geworden sind, geschätzt und allen andern Spielen vorgezogen worden, die ausgezeichnetsten Männer haben es geliebt.

Als ein vorzüglicher Beweis seines inneren Werthes ist es wohl anzunehmen, daß es an Interesse nicht gewinnt, wenn es um Geld gespielt wird. Was sind dagegen alle Karten- oder Würfelspiele, wenn

sie nicht um Geld gespielt werden? nichts; sie haben kein Interesse ohne Gewinn. Worin liegt der Unterschied und woher kömmt dies verschiedenartige Wesen? Das Schach ist Sache des Verstandes, es gnügt Jedem seinen Gegner überzeugt zu haben: ich bin dir überlegen. Bei dem Kartenspieler hingegen ist eine andere Triebfeder, der eingebildetste Kartenspieler muß es sich doch gestehen, daß wenn der Zufall ihm nicht gute Karten in die Hände gibt, er nichts machen kann, seine wirkliche oder eingebildete Klugheit ihm nichts nützt.

Erstes Kapitel.

Vom Schachbrett und den Figuren.

Das Schachspiel wird gewöhnlich nur von zwei Personen gespielt, obgleich man in neuern Zeiten, seit welcher Zeit ist mir nicht bekannt, es auch unter vier Spielern spielt: ich werde in einem der folgenden Kapitel hierauf zurück kommen und jetzt nur von dem Spiel unter Zweien reden.

Zum Spielen bedient man sich eines in 64 Felder, welche abwechselnd schwarz und weiß sind, eingetheilten Brettes, oder des allgemein bekannten Damenbrettes. Dasselbe wird zwischen den beiden Spielern so gestellt, daß jeder derselben ein weißes Feld zur rechten Hand hat, so wie solches als Titel-Vignette neben dem Titel dieses Buchs abgedrukt ist. Dasselbe ist hier noch mit Buchstaben bezeichnet, so wie auch mit Zahlen, und zwar zu folgendem Behuf.

Es kömmt zuweilen vor, daß einzelne Spieler, als Verehrer dieses nicht genug gefeierten Spiels, oder auch ganze Gesellschaften, durch briefliche Mittheilung Schach spielen, und ohne eine Bezeichnung der Felder würde dies nicht gut möglich sein. Man ist daher dahin übereingekommen, die einzelnen Felder theils mit Buchstaben, theils mit Zahlen zu bezeichnen. Um dies näher zu bestimmen denke man sich ein Schachbrett, welches grade vor dem Spieler steht, und bezeichne nun die senkrechten Reihen oder Colonnen mit dem Buchstaben, A B C D E F G H so, daß man auf der linken Seite, bei dem schwarzen Felde anfängt und auf der rechten Seite bei dem weißen Felde aufhört. Nachdem dies geschehen, werden die horizontalen Reihen mit Zahlen bezeichnet, und zwar so, daß die erste Reihe unten ist und die achte die

oberste bildet, wie dies gleichfalls aus der Zeichnung zu ersehen ist. Dem Anfänger wird es sehr das Auffinden der Felder erleichtern, wenn er sämmtliche weiße Felder mit Zahlen bezeichnet, weshalb dies auch hier geschehen ist.

Nachdem das Brett auf diese Weise bezeichnet ist, so läßt sich auch ganz genau der Stand einer jeden einzelnen Figur andeuten, so wie auch deren Bewegung im Spiele selbst. Z. B. Königin A 3 heißt die Königin steht auf dem dritten Felde der senkrechten Reihe A; Läufer G 4 bedeutet daß auf dem vierten Felde von unten, in der senkrechten Reihe G ein Läufer steht; u. s. w. Die Bewegung der Figuren wird angedeutet durch A 3 nach F 8 oder kürzer A 3 F 8 d. h. die Königin verläßt ihren Stand auf dem Felde A 3 und geht nach dem Felde F 8, oder G 4 D 1 der Läufer geht von dem Felde G 4 nach dem Felde D 1.

Doch nicht allein um mit Freunden eine freundschaftliche Partie zu spielen, wenn solche abwesend sind, ist diese Bezeichnung erfunden; sondern auch um Anfängern Spielendungen, wie sie weiter unten vorkommen werden, anschaulich machen und ihnen das Nachspielen derselben erleichtern zu können. Ueberhaupt lassen auf diese Weise sich ganze

Spiele hinstellen, wie wir gleichfalls weiter unten sehen werden. Zum Spielen bedient man sich von jeder Seite 16 Figuren, welche sich durch ihre äußere Form von einander unterscheiden, diese sind:

1. der König, im Morgenlande Schach genannt, wonach wir das ganze Spiel benennen, weshalb man es auch das Königsspiel nennen könnte, oder Feldherr.

2. Die Königin, bei den Franzosen Dame, den Morgenländern aber Vezier genannt.

3. Zwei Läufer, bei den Franzosen les fous.

4. Zwei Springer oder Ritter, letztere Benennung rührt wahrscheinlich aus dem Französischen her, wo diese Figuren mit Chevaliers bezeichnet werden.

5. Zwei Thürme, oder bei den Morgenländern Elephanten.

6. Acht Bauern oder Soldaten, im Gegensatze der von 2 bis 5 aufgeführten, welche gewöhnlich auch Officiere genannt werden, der Franzose nennt sie Pions.

Diese voraufgeführten Figuren hat jeder Spieler, sie sind also doppelt vorhanden, und um sie von einander unterscheiden zu können, gewöhnlich von schwarzer und weißer Farbe, oder statt schwarz auch braun.

Ich finde hier zu bemerken, um Zweideutigkeiten oder Zweifel zu vermeiden, noch nöthig, daß die braunen auch als schwarze benannt werden.

Zweites Kapitel.

Von der Aufstellung der Figuren.

Es kann wohl keinesweges gleichgültig sein, wie diese vorn aufgeführten Figuren aufgestellt werden, und der Erfinder hat denselben folgende unabänderliche Stellung angewiesen.

Regina amat colorem (die Königin liebt ihre Farbe) ist ein unumstößlicher Grundsatz, daher stellt jeder Spieler solche zuerst auf demjenigen der beiden mittelsten Felder der ersten oder achten Reihe, nach der im vorigen Capitel angegebenen Eintheilung und nachdem dem Schachbrette die gehörige, dort auch angezeigte Stellung gegeben ist, so auf, daß sie auf demjenigen zu stehen kömmt, welches ihrer Farbe entspricht. Die weiße Königin daher auf D1, die schwarze auf D8, so daß sie sich gegenüber stehen. Dieser zur Seite stellt sich auf dem zweiten der mittleren Felder, also auf E1 und E8, der König einer jeden Partei.

Neben der Königin und dem Könige stellen sich die beiden Läufer auf, so daß der neben der Königin auf C1 und C8, der neben dem Könige auf F1 und F8 steht. Dieselben werden Läufer der Königin oder des Königs genannt, je nachdem sie neben jener oder diesem stehen, auch nach der Farbe des Feldes auf welchem sie stehen der schwarze oder weiße Läufer des schwarzen oder weißen Spiels.

Diesen zunächst steht der Springer, also auf den Feldern B1 und B8 und G1 und G8; neben diesen stehen an den Enden des Brettes die Thürme, also auf A1 und A8 und H1 und H8.

In den Reihen vor diesen, also in der zweiten und siebenten, stehen die Bauern oder auf A2 B2 C2 D2 E2 F2 G2 und H2 die weißen, die schwarzen Bauern hingegen auf A7 B7 C7 D7 E7 F7 G7 und H7.

Betrachten wir diese Aufstellung, so sehen wir, daß die verschiedenen Figuren von gleichem Range sich immer gegenüber stehen, mithin die Kräfte bei beiden Spielern sich ganz gleich sind.

Drittes Kapitel.

Von dem Gange der Figuren und dem Schlagen derselben nach den bestehenden Regeln.

Jede dieser vorn angegebenen Figuren hat ihre bestimmte Art sich zu bewegen, oder ihren Gang, da die Züge mit selbigen immer nach bestimmten feststehenden Regeln geschehen.

Der König steht, wie wir gesehen haben, beim Anfang der Partie auf E1 oder E8. Er ist die Hauptfigur des ganzen Spiels, obgleich sein Gang nicht der ausgedehnteste ist; so lange er frei, nicht genommen ist, ist die Partie nicht verloren, er befiehlt das Ganze, mit ihm fällt das Ganze. Sein Gang ist ganz seiner Würde angemessen, bedächtig geht er zum Angriff, mit Stolz zieht er sich zurück, nur immer Schritt vor Schritt von einem Felde zum andern bewegt er sich, aber nach allen Seiten, vor-, rück- und seitwärts ist sein Gang, auch schräg, so daß er auch über die Ecke nach dem nächsten Felde gehen kann. Auf seinem ursprünglichen Standpuncte beherrscht er außer dem Felde worauf er steht noch fünf andere, welche das seinige begränzen. So steht er auf jedem Felde der Grenzreihen des Bretts, in den übrigen Reihen aber

beherrscht derselbe neun Felder, eins worauf er steht, und acht welche um dieses herum liegen.

Der König schlägt jede Figur, welche eins der Felder, auf welche er gehen kann, einnimmt, wenn dieselbe nicht gedeckt ist, d. h. wenn auf dem Schachbrette nicht noch eine feindliche Figur ist, welche dasselbe Feld angreifen kann. Der König selbst kann nie geschlagen werden, er ist unantastbar. Steht er auf einem Felde, welches vom Feinde angegriffen wird, so muß er gewarnt werden, welches dadurch geschieht, daß man sagt: Schach dem Könige! oder auch schlecht weg: Schach! betritt der König ein Feld, welches von einer anderen Figur schon bedroht ist, so wird er durch den nämlichen Ausruf gewarnt und er darf es nicht einnehmen. Ist der König so weit in die Enge getrieben, daß er kein Feld mehr frei betreten kann, und wird ihm Schach geboten, d. h. wird das Feld, worauf er steht, angegriffen, so daß ihm kein Zug nach einem freien unbesetzten Felde mehr übrig bleibt, so heißt es: der König ist Schach matt. Nach der strengen Regel soll dieses Matt jederzeit ausgesprochen oder angekündigt werden. Nun ist die Partie für ihn verloren, er ist besiegt.

Ich habe vorstehend von einem unbesetzten Felde gesprochen und will mich hier darüber erklären: ein jedes

Feld, welches schon von einer Figur besetzt ist, kann nicht gleichzeitig mit einer anderen besetzt werden.

Außer der Endigung des Spiels durch das Schachmatt, kann das Spiel noch geendigt werden dadurch, daß beide Theile sich beim Angriff und der Vertheidigung so geschwächt haben, daß Keiner den Andern matt setzen kann; in diesem Falle heißt es das Spiel sei remis, oder, es muß geendigt werden weil Keiner gewinnen kann.

Wir werden weiter unten hierauf zurückkommen.

Die dritte Art das Spiel zu endigen ist die wenn einer der Könige patt gesetzt wird oder patt ist. Das Patt ist diejenige Stellung des einen Königs, wenn er selbst auf dem Felde, welches er einnimmt nicht angegriffen wird, dasselbe aber auch nicht verlassen kann, ohne angegriffen zu werden, oder eigentlich, in das Schach zu ziehen. Hierbei ist aber noch die Bedingung, daß er auch keinen andern Stein mehr hat, welcher ziehbar ist. Ein König kann so eingeschlossen, so umlagert sein, daß er sein Feld nicht verlassen kann, ohne ins Schach zu ziehen, hat aber vielleicht noch einen oder mehrere Steine, welche er ziehen kann, dann muß er mit diesen so lange spielen, bis er entweder diese verloren oder der Gegner solche Züge gemacht hat, daß diese fest-

stehen oder dem Könige Schach geboten wird, wodurch er entweder frei oder auch Schach matt wird. Durch die Züge mit den andern Figuren konnte der König auch aus der Gefangenschaft, wenn ich mich des Ausdrucks bedienen darf, befreit werden, indem der Feind genöthigt ist Felder zu räumen. Wir werden weiter unten Gelegenheit haben hierüber noch etwas zu sagen.

Wenn die Freiheit des Königs das ganze Spiel bestimmt, über Gewinn und Verlust desselben entscheidet, so ist doch im Spiele selbst die Königin als handelnde Figur von größerer Wichtigkeit, und eigentlich dürfte die Benennung als Feldherr daher weit richtiger sein. In diesem, nicht in jener ist die Seele des Heeres, in ihm vereint sich alle Thätigkeit. Der Morgenländer nennt daher diese Figur mit vollem Rechte Vezier, denn in diesem vereint sich Alles, während sein stolzer Schach der Ruhe genießt, und nur die ritterliche Galanterie des Mittelalters konnte aus diesem bei den Franzosen eine Dame, bei den Deutschen eine Königin machen.

Die Stellung dieser Figur ist bereits im vorigen Kapitel angegeben worden; der Gang derselben ist folgender: sie geht gradeaus und rückwärts, auch über die Ecke, so weit als sie freies Feld findet.

Dieses zu versinnlichen wollen wir uns das Schachbrett denken, wie wir es im ersten Kapitel angegeben haben, und annehmen, die Königin stände D4, so geht dieselbe grade aus bis D8 vorwärts, bis D1 rückwärts, bis A4 oder H4 seitwärts und auf den schrägen Linien bis A1 und H8 oder A7 bis G1. Stände jedoch auf B2 eine Figur, so würde sie nur bis C3 gehen können, es wäre denn daß sie die Figur auf B2 als eine feindliche schlüge, in welchem Falle sie dieses Feld einnehmen würde.

Angenommen, daß die Ganglinien der Königin sämmtlich frei sind, so geht dieselbe von dem voraufgeführten Standpunct über 30 Felder, dasjenige ausgeschlossen auf welchem sie steht, mit diesem würde sie aber 31 in ihrem Bereich haben. Im ungünstigsten Falle wenn dieselbe am Rande des Bretts oder in den Reihen A H 1 oder 8 steht, so übersieht dieselbe mit Einschluß ihres Standpuncts 24 Felder. Steht dieselbe auf einer dieser Reihen, so hat sie folgende Wirkung. In einer der 4 Ecken oder auf A1 A8 H1 H8 aufgestellt hat dieselbe nur drei Angriffs-Linien. Z. B. sie steht A1, so geht ihre Angriffs-Linie von A1 bis A8 — A1 bis H1 — A1 bis H8. Von jedem andern Felde in den Standreihen hat dieselbe fünf Angriffsreihen oder Puncte. Z. B.

sie stände in ihrer anfänglichen Stellung D1, so hat sie folgende Angriffs-Linien, von D1 nach A1, von D1 nach H1 als Seitengänge, von D1 bis D8 als Gang gradeaus, ferner in schräger Richtung von D1 nach A4 oder von D1 nach H5. Sie bestreicht aber in jeder dieser Stellungen 24 Felder. Verläßt sie aber diese Reihen, und geht mehr der Mitte des Brettes zu, nur auf die zweite Linie, so vermehrt sie ihre Angriffs-Linien bis auf 8. Z. B. die Königin steht wie wir früher schon angenommen haben auf D4, so greift sie alle Figuren an, welche auf den Reihen D4 nach D1 — D4 nach D8 — D4 nach A4 — D4 nach H4 — D4 nach A1 — D4 nach H8 — D4 nach A7 — D4 nach G1 stehen. Es wird hiernach Jedem leicht werden sich andere Stellungen zu bilden und die Angriffs-Linien zu verfolgen. Je mehr die Königin sich der Mitte des Brettes nähert, je größer wird ihr Wirkungskreis.

Der Spieler hat aber auch Achtung für diese Figur, daher gewöhnlich, wenn nicht etwas Anderes vorher darüber ausgemacht ist, wenn dieselbe durch eine feindliche Figur bedroht wird, der Spieler, welcher diesen Zug gemacht hat, dieses ankündigt mit den Worten gardez la reine! Dies thut er auch

wenn dieselbe durch den Zug selbst so gesetzt wird, daß sie genommen werden kann.

Der Läufer, dessen Stellung uns hinlänglich bekannt ist, geht immer nur schräg oder über die Ecke des Feldes, welches er inne hat. Es liegt hierin, daß er immer nur auf der Farbe bleiben kann, welche er anfänglich eingenommen. Jeder Spieler hat zwei Läufer, einen weißen und einen schwarzen, welche nie die Farbe wechseln können. Sollte es dennoch unbemerkt geschehen, so muß die Figur sogleich zurückgenommen und wieder auf ihre Farbe gesetzt werden. Wird jedoch der Irrthum erst entdeckt, wenn jeder Spieler schon dreimal gezogen hat, dann ist ein Zurücknehmen nicht zulässig, sondern das Spiel bleibt wie es ist, bei einer früheren Entdeckung aber gehen die Züge zurück.

Der Läufer geht im ungünstigsten Falle, wenn er A2 oder B1 — A7 oder B8 — G8 oder H7 — G1 oder H2 steht, nur über 8 Felder, über diese Zahl überhaupt nur wenn er in den Standreihen steht, mehr in der Mitte aber nimmt die Zahl zu und im günstigsten Falle bestreicht er 15 Felder. Zur Versinnlichung hier noch folgendes:

Auf unserem Brette steht der Läufer auf D4, so ist es der schwarze Läufer, und er geht nun, wenn

ihn andere Figuren nicht hindern, von D4 nach G1 oder A7 oder A1 und H8. Der weiße Läufer E4 geht dagegen von E4 nach B1 oder H7 oder A8 und H1.

Der Springer, eine Figur ganz eigener Art, welche hinsichtlich des Ganges durch keine andere aufgehalten wird, wenn nur das Feld, wohin er will, nicht oder von einer feindlichen Figur, die von ihm in diesem Falle genommen wird, besetzt ist. Der Gang des Springers ist vor-, rück- oder seitwärts über zwei Felder, dann biegt er aber ab und geht neben dem zweiten Felde, eins zur Seite. Wenngleich ich glaube, daß dieses deutlich den Gang desselben angibt, so will ich dessenohngeachtet dies doch noch durch ein Beispiel erläutern. Nehmen wir an, daß der Springer auf dem Felde D4, also in der Mitte des Brettes stehe, so würde derselbe nach folgenden Feldern gehen können:

Von D4 über E4 und F4 nach F5 oder F3, so auch auf der entgegengesetzten Seite über C4 und B4 nach B3 und B5, ebenfalls auch über D5 und D6 nach C6 oder E6 und rückwärts von D4 über D3 und D2 nach C2 oder E2. Am Rande des Brettes aber, wenn er auf den mittleren Stellen steht, hat derselbe nur vier Züge, er geht zum Beispiel von A4 nach B2 C3 C5 und B6. Wer

diesem vorgeschriebenen Gange folgt, sieht, daß er immer von einem weißen nach einem schwarzen, oder von einem schwarzen nach einem weißen Felde geht. Er springt von seinem Standpuncte nach dem ausersehenen Felde über andere Figuren weg, keine hält ihn auf. Es stände zum Beispiel der Springer auf A4, und die Felder, welche mit diesem grenzen, A3 B3 B4 B5 und A6 wären alle besetzt, auch noch A2 B4 und A6, so würde er doch nach einem von den Feldern B2 C3 C5 und B6 springen. Der Gang des Springers hat für den Anfänger in der Regel die mehrsten Schwierigkeiten, es ist daher nothwendig, mit selbigen sich vertraut zu machen, um ihn genau kennen zu lernen, er ist ein eben so nützlicher Freund, als gefährlicher Feind, wie wir in der Folge sehen werden.

Im ungünstigsten Verhältniß beherrscht der Springer drei Felder, dieser Fall tritt ein wenn er eins der Eckfelder A1 A8 H1 und H8 besetzt hat; von seinem eigentlichen Standpunct im Anfange des Spiels vier, in der Mitte des Brettes aber neun Felder, mit Einschluß desjenigen worauf er steht.

Der Thurm, ursprünglich der Elephant, ist zur Deckung der Flanken des Heeres bestimmt, er muß daher gewichtig sein, einen Gang haben, welcher von

Wirkung ist, und so hat ihn auch der Erfinder des Spiels hingestellt. Sein Standpunct ist die Ecke des Brettes, sein Gang gradeaus oder seitwärts, je nachdem es für nothwendig erachtet wird. Er beherrscht von jedem Felde wo er steht immer 16 Felder, ist daher von allen Figuren nach der Königin die wichtigste. Er hat daher, weil er immer eine gleiche Anzahl Felder beherrscht, überall gleiche Wichtigkeit, sein Werth vermindert sich nie.

Viele Spieler halten beim Schlagen den Verlust von einem Läufer und einem Thurme dem der Königin gleich, d. h. sie nehmen die Königin wenn sie dabei auch die vorgedachten Officiere verlieren. Beide, Läufer und Thurm, beherrschen eigentlich eben so viel Felder als die Königin, haben aber den Nachtheil, daß der Gang nicht in einer Figur vereinigt ist, dagegen den Vortheil, daß sie sich wechselseitig decken, die Königin bedarf dagegen zu ihrer Deckung einer anderen Figur. Es ist daher doch wohl ein Unterschied zu machen, welcher aber jedem Spieler zur Beurtheilung überlassen bleibt.

Wir haben vorstehend den Gang derjenigen Figuren kennen gelernt, welche unter der Benennung der Officiere bekannt sind und in den hintersten Reihen A 1 bis H 1 und A 8 bis H 8 stehen, es bleibt uns

hier nun noch übrig uns auch mit den Bauern zu beschäftigen, welche sämmtliche Felder in den Reihen A2 bis H2 und A7 bis H7 vor diesen Officieren besetzen, um solche gegen den unmittelbaren Angriff zu schützen.

Der Gang des Bauern ist gradeaus, er bleibt auf der Reihe auf welche er gestellt ist, wenn ihm ein Feind begegnet, welchen er schlagen kann. Er durchläuft daher alle Felder in der Colonne von A2 bis A8 grade durch, begegnet ihm ein feindlicher Bauer, so muß er halt machen. Z. B. der Bauer A2 ginge vorwärts, fände aber das Feld A6 schon von einem feindlichen Bauer besetzt, so muß er auf A5 so lange Halt machen, bis er entweder Gelegenheit hat einen feindlichen Stein zu schlagen oder bis eine ihm befreundete Figur durch Schlagen das ihn aufhaltende Hinderniß weggeräumt hat. Doch nicht der feindliche Bauer allein, sondern jede Figur, welche ein vor ihm liegendes Feld besetzt hat, hemmt seinen Gang. Er geht Schritt vor Schritt, nur von einem Felde auf das zunächst vorliegende, den einzigen Fall ausgenommen, wenn er noch nicht gezogen ist, dann kann der Spieler ihn zwei Felder vorrücken, z. B. von D2 nach D4 oder D7 nach D5. So weit vom Gange des Bauern, wenn derselbe keinem Feinde begegnet, welchen er schlagen kann.

Diese Figur hat wegen ihres schwerfälligen Ganges und da sie nur drei Felder im günstigsten Verhältniß deckt, den wenigsten Werth im Spiele.

Das Schlagen des Bauern, d. h. wenn er einen feindlichen Gegner nehmen will, geschieht allemal nach einem vorderen, seitwärts über die Ecke gelegenen Felde, z. B. ein Bauer auf D4 schlägt nur nach C5 oder E5, hier aber auch ohne Unterschied ob sein Gegner Bauer oder Officier ist, er bietet selbst dem Könige Schach und verlangt, daß er ihn entweder nehme oder ausweiche; kann er beides nicht, so macht er ihn matt.

Im Allgemeinen hier zum Schlusse dieses Kapitels nur noch die allgemeine Bemerkung: alle Figuren die nicht Bauern sind können rück- und vorwärts gezogen werden und auch so schlagen, der Bauer kann nie rückwärts gehen.

Wenn von einer Figur eine feindliche, sie sei von welchem Werthe sie wolle, geschlagen oder genommen wird, so nimmt sie das Feld ein, welches die genommene Figur inne hatte, nie aber ein anderes.

Viertes Kapitel.

Regeln des Schachspiels.

Wie das Schachbrett zwischen den Spielenden gestellt werden muß, haben wir bereits früher gesagt, so wie auch der Aufstellung der Figuren schon erwähnt ist, weshalb wir dieses übergehen können.

Ist nun durch die Aufstellung der Figuren das Ganze zum Spiel geordnet, so entscheidet das Loos über den Anzug, dieses geschieht auf folgende Art. Der Wirth, oder in einer Gesellschaft der Geringere, nimmt in jede Hand einen Bauer von verschiedenen Farben, wechselt diese einigemal unbemerkt und hält nun seinem Gegner die noch verschlossenen Hände hin, dieser bestimmt nun eine, und die auf diese Weise gewählte Farbe hat den Anzug.

Dieses gilt jedoch nur bei gleichen Spielen, hat der Eine aber vielleicht, wie dies wohl von überlegenen Spielern geschieht, eine Figur vorgegeben, so hat der, welcher eine solche vorgegeben, oder vom Brette gesetzt hat, allemal den Anzug, wenn er sich dessen nicht ausdrücklich begibt.

Im Anfange des Spiels ist es häufig der Fall, daß zwei Bauern gezogen werden; soll dies nicht der Fall sein, so muß es vorher bestimmt werden.

Jeder Bauer geht von seinem Felde, wo er im Anfange des Spiels aufgestellt ist, gleich zwei Felder, wenn der Spieler dies für gut findet, wie wir dies auch schon früher angeführt haben.

Hier finden jedoch Verschiedenheiten statt beim Spielen. Einige nehmen an, daß der Bauer immer diese zwei Felder gehen könne, Andere dagegen wollen dies nur dann zugeben, wenn er dabei keinen feindlichen Bauer vorbei geht, wäre dieses der Fall, so würde er nur ein Feld vorwärts gehen können und müßte erwarten ob nicht der bereits so weit vorgedrungene feindliche Bauer ihn schlagen will. Z. B. auf dem Felde D4 stände ein schwarzer Bauer, der Bauer C2 sollte gezogen werden, so würde er nicht mit einem Zuge nach C4, sondern nur bis C3 gehen können und erst abwarten müssen ob ihn sein Gegner auf C4 nicht schlüge. Es ist daher am besten, wenn man sich hierüber vor dem Anfange des Spiels einiget.

Doch auch die, welche unbedingt annehmen, daß der Bauer zwei Felder gehen kann, machen mit dem Bauer vor dem Thurm eine Ausnahme, sie gestatten demselben diese Freiheit nur in dem Fall, wenn er keinem feinlichen Bauer in seiner Ganglinie begegnet, der ihn schlagen könnte. Ist dieses aber der Fall,

so lassen sie selbigen zwar zwei Schritte machen, jedoch schlagen sie ihn nachher und setzen die schlagende Figur auf das Feld, auf welchem der Bauer hätte Haft machen müssen. Z. B. der Bauer A2 soll gezogen werden, und zwar nach A4, auf dem Felde B4 steht aber bereits der feindliche Bauer, so wird dieser den Bauer auch auf dem Felde A4 schlagen, sich aber auf A3 stellen, als hätte der Bauer A2 nur einen Schritt gemacht. Es ist dies eine Regel, welche selten gegeben wird.

Dem Officier kann jeder Bauer vorbeigehen, auch auf den ersten Zug; auf diesen Fall hat obige Bestimmung keine Anwendung.

Wenn gleich im Anfange zwei Figuren gezogen werden, so kann eigentlich doch nicht ein Bauer und ein Officier gerückt werden, sondern diese letzteren können nur erst bei einem der folgenden Züge ihre Stellung verlassen. Wenn der Bauer, wie wir bereits gesehen haben, auch nur mit dem Felde worauf er steht drei Felder deckt, so ist er darum keineswegs nicht zu achten, im Gegentheil ist es eine Regel beim Schachspiel, unnütz keine Figur zu opfern, jede nach Möglichkeit zu schonen. Viele ausgezeichnete Spieler schätzen den Bauer sehr hoch und halten zwei Bauern einem Officier gleich.

Der Bauer deckt nicht allein das Feld worauf er steht und die Felder welche in seiner Schlaglinie liegen, nein, auch die dahinter befindlichen Felder werden durch ihn geschützt und gedeckt. Ein Spiel, wo die Bauern gut geführt werden, ist oft sehr schwer anzugreifen, denn nicht allein daß sie sich unter einander decken und schützen, so werden sie auch durch die dahinter befindlichen Officiere geschützt und gedeckt.

Außerdem hat der Bauer aber auch noch ganz vorzüglich oft beim Ausgange eines Spieles einen hohen Werth, indem er dann oftmals dem Könige zu einer sehr wichtigen Deckung dienen kann. Der Werth des Bauern steigt mit dem Vorrücken auf dem Brette, indem er dadurch hinter sich einen größeren gedeckten Raum läßt. Z. B. ein Bauer steht auf E2, ihm gegenüber auf E8 ein Thurm, so schützt derselbe nur die Felder E2 und E1, rückt er so fort bis E6, so deckt derselbe hinter sich und durch sich selbst 6 Felder; stände zufällig auf C8 der weiße Läufer, auf G8 die Königin, so würde der bis E6 vorgerückte Bauer so lange bis er selbst genommen ist 13 Felder decken, nemlich die Linie E6 bis E1 gegen den Thurm, D5 bis A2 gegen die Angriffe der Königin und F5 H3 gegen die des Läufers.

Der Werth steigt aber auch noch aus einem andern Grunde, indem der Bauer, wenn er in die letzte feindliche Reihe, also der weiße Bauer in die Reihe 8 und der schwarze in die Reihe 1 eingedrungen ist, zum Officier wird.

Ueber die Stellung, welche ein solcher Bauer einnimmt, sind alle Spieler auch nicht einig; einige wollen, daß er das werde, wozu er sich empor geschwungen, indem er ein Feld in der Reihe der Officiere einnahm, d. h. der Bauer, welcher das Feld eines Springers besetzt, wird zum Springer. Nur wenn er das Feld des Königs oder Feldherrn berührt, wird ihm das Recht der Wahl eingeräumt. Andere sind der Meinung, daß jeder Bauer, welcher die feindliche Officier-Reihe erreicht und Platz darin genommen hat, zur Königin oder auch, nach der Wahl des Spielers, ein anderer Officier werde. Die ausgezeichnetsten Schachspieler haben diesen letzten Grundsatz angenommen. Um Streitigkeiten während des Spieles zu vermeiden ist es gut sich darüber vorher zu einigen.

Sollte ein Bauer die Officier-Reihe erreichen, während noch alle Officiere seiner Partei auf dem Brette sind, so bleibt er so lange ruhig, jedoch auch ohne weitere Wirkung stehen, bis einer derselben

abgeht, dessen Abgang er dann ersetzt und in Wirksamkeit tritt.

Beim Angriffe pflegt man gewöhnlich den Königsbauer, der vor dem Könige, und den, der vor der Königin steht, zu ziehen, indem dadurch mehrere Officiere, außer den bereits genannten, König und Königin, auch die beiden Läufer, frei werden. Man sucht aber gern den Königs-Bauer möglichst lange zu erhalten, weil er den König gegen jeden Angriff durch die Königin oder einen Thurm von vorne schützt, weshalb man ihn auch gegen jeden Angriff zu decken sucht.

Sehr gut ist es auch, die Bauern vor den Thürmen gleich im Anfange des Spiels ein Feld vorgehen zu lassen, sie schützen den König vor manchem Angriff.

Gleich bei den ersten Zügen den Bauer vor einem der Läufer zu ziehen, wird für einen Fehler geachtet, es sei denn zur Deckung einer andern Figur. Ueberhaupt ist es Regel, die Bauern so viel als möglich geschlossen zu halten, sie gewähren den dahinter stehenden Figuren eine gute Deckung und nie sollte ein Bauer ungedeckt bleiben.

Diese Deckung sollte überhaupt bei keinem Officier unterbleiben und wenn derselbe auch eine Stel-

lung einnimmt, ohne gedeckt zu sein, so muß er im Fall eines Angriffs gedeckt werden können, wenn derselbe sein Feld behaupten soll.

Ein guter Schachspieler soll eigentlich nie eine Figur gegen die andere abtauschen, daß heißt, eine Figur schlagen und dafür eine andere von gleichem Werthe hingeben, wenn er damit nicht einen höheren Zweck verbindet. In diesem Falle kann aber auch das Schlagen, selbst mit Verlust, nicht getadelt werden.

Wird der König von einem feindlichen Steine bedroht, so daß er durch diesen geschlagen werden könnte, dann zeigt derjenige, welcher den Zug gemacht hat, dieses dadurch an, daß er, Schach! sagt, und der König muß entweder von dem Felde, auf welchem er steht, gezogen oder eine andere Figur zu seiner Deckung vorgezogen, d. h. zwischen dem Könige und dem angreifenden Feinde aufgestellt werden. Sollte ein Spieler unbemerkt seinen König auf ein Feld stellen, wo er durch einen feindlichen Offizier angegriffen wird, so wird derselbe vom Gegner gleichfalls durch den Ausruf, Schach! darauf aufmerksam gemacht und der Zug muß zurückgenommen werden. Wenn der Fall eintritt, daß ein König im Schach steht, ohne daß beide Spieler es be-

merken, so müssen die seit dem Zuge, durch welchen der König Schach wurde, gemachten Züge zurückgenommen werden, wenn nicht jeder Spieler bereits drei Züge gemacht hat; ist dieses geschehen, so muß der König, wenn dieser Umstand bemerkt wird, sogleich dem Schach auf eine oder die andere Art entrückt werden. Sollte Jemand den König Schach setzen ohne es anzuzeigen, so spielt der Andere, als wäre kein Schach geboten, doch bleibt es von ihm abhängig, ob er das Schach beachten will.

Hat dagegen ein Spieler Schach geboten, ohne daß der König im Schach steht, und der Gegner wird dadurch zu einem Zuge verleitet, so steht es ihm frei, diesen Zug zurück zu nehmen.

Kann der König sich dem Angriff auf keine Weise entziehen, kann kein Stein mehr vorgezogen, der König selbst auch auf kein Feld gesetzt werden, wo er nicht geschlagen werden würde, so ist er Schach matt und hat das Spiel verloren.

Um dem Könige mehr Sicherheit zu verschaffen und ihn gegen Angriffe sicher zu stellen, ist ihm erlaubt während des Spieles seinen Standpunct zu vertauschen oder zu rochiren. Dies geschieht dadurch, daß der König zwei Felder zur Seite geht und der auf dieser Seite stehende Thurm sich von dem Könige

lagert. Das Rochiren kann jedoch nur geschehen, wenn der König so wenig als der Thurm ihren Standort verlassen haben, beide also noch ungerückt stehen, dann aber auch nur unter der Beschränkung, daß der König bei dieser Umsetzung kein Feld übersteigt, wo ihm durch einen feindlichen Stein Schach geboten wird. Ich werde dieses hier durch ein Beispiel zu erläutern suchen.

Der weiße König steht auf E 1, der Thurm auf H 1, so stellt sich der König auf G 1 und der Thurm auf F 1, würde aber das Feld F 1 durch einen feindlichen Stein bedroht, so daß dieser dem Könige, wenn er auf selbigem stände, Schach bieten könnte, so muß dies Hinderniß erst gehoben werden oder das Rochiren unterbleiben.

Es ist fehlerhaft, gleich anfänglich zu rochiren; es muß dies erst geschehen wenn der Feind seinen Angriffsplan mehr entwickelt hat, und dann nach derjenigen Seite zu, welche am wenigsten bedroht wird. Hierdurch wird oft der ganze Plan des Feindes vereitelt und er ist gezwungen einen neuen Angriff zu formiren oder wird auch, weil nun ein Thurm mehr gegen ihn agirt, in die Defensive geworfen; steht daher im Nachtheil. Nur in dem Falle würde ein frühes Rochiren zu entschuldigen sein, wenn der

König sich nicht anders retten könnte oder der Thurm mit zum Angriff verwendet werden sollte. Man rochirt gern, wenn das Spiel es erlaubt, auf die entgegengesetzte Seite, nach welcher der Gegner rochirt hat, so daß, wenn dieser rechts rochirte, nun links rochirt wird, oder umgekehrt. Je länger man das Rochiren vermeiden kann, desto mehr kann man darauf rechnen, den Angriffsplan des Feindes zu stören, wenn rochirt wird. Will man dem Feinde das Rochiren unmöglich machen, so suche man dem feindlichen König mit dem Springer Schach zu bieten, weil in diesem Falle der König gezogen werden muß.

Die Königin schlägt vermöge ihres zusammengesetzten Ganges alle Figuren, welche sie angreifen, mit Ausnahme des Springers; darin liegt denn auch, daß die Königin jeden angreifenden Stein, nur den Springer nicht, schlagen kann. Der eigne Gang des Springers macht dessen Angriffe gefährlich, wenn sie gleichzeitig gegen den König und die Königin gerichtet sind, daher suche man zu vermeiden, daß diese beiden Figuren nicht auf einerlei Farbe stehen, wenn beiden durch einen Springer ein Schach geboten werden könnte, denn in diesem Falle ist die Königin jedesmal verloren.

Im Anfange des Spieles hat der Springer wegen seines eigenthümlichen Ganges oft mehr Werth als der Läufer, am Schlusse aber pflegt es umgekehrt zu sein; hierin liegt es sowohl als auch in dem größeren Raume, den die letztere Figur beherrscht, daß man im Allgemeinen dem Läufer einen größeren Werth als dem Springer beilegt. Mehrere Spieler, welche den letzteren vorzüglich zu gebrauchen wissen, geben ihm den Vorzug.

Mit den Thürmen nicht zu früh zu agiren ist gleichfalls eine Regel, sie können leicht verloren gehn und der Verlierende erleidet dadurch einen empfindlichen Verlust, vorzüglich gegen Ende des Spiels wird solcher empfunden.

Ueber das Abtauschen der Figuren habe ich schon früher gesprochen und solches verworfen, wenn aber der Gegner eine Figur zum Angriff gebraucht oder darauf seinen Angriff stützt, dann muß man solche zu nehmen suchen, selbst mit Aufopferung, weil dadurch das Spiel desselben gestört und er gezwungen wird, einen neuen Plan zum Angriff zu machen.

Soll der Angriff gelingen, so suche man dabei mehr Kräfte zu vereinigen als der Feind entgegen stellen kann.

Nie kann beim Angriff ein König dem anderen

Schach bieten, denn derselbe vertheidigt sein Gebiet, daher kann nur der vertheidigende König dem angreifenden, das heißt, dem welcher sich ihm nähert und in seinen Bereich kömmt, ein Schach entgegensetzen, welches jedesmal respectirt werden muß; oder mit andern Worten: ein König kann nie ein Feld einnehmen, welches ein anderer König vertheidigt. Hierin liegt auch, daß ein König den andern nie unmittelbar matt setzen kann, sondern der Angriff muß durch eine andere Figur geschehen, welche der König nur unterstützt. Z. B. der weiße König stände auf unserm Brette A 1, der schwarze König griffe ihn an und wäre bis C2 vorgerückt, hätte zur Unterstützung einen Thurm auf B3 stehen, so kann der schwarze König nicht von C2 nach B2 ziehen und Schach matt bieten, sondern muß dies durch den Thurm thun, indem er selbigen von B3 auf A3 setzt. In diesem Falle ist der weiße König Schach matt, denn er kann weder nach B1 noch nach B2 ziehen, weil diese Felder durch den auf C2 stehenden König gedeckt werden.

Einige Spieler verlangen, daß dem Könige nicht die letzte zu seinem Beistande gebliebene Figur, ohne Unterschied ob sie Officier oder Bauer ist, genommen werden soll, andere dagegen nehmen auch

diese letzte Figur. Spieler von anerkannter Autorität haben sich für beide Meinungen entschieden, doch scheint die letztere Ansicht die richtigere zu sein; denn soll der letzte Stein nicht geschlagen werden, so kann alle aufgewandte Mühe dadurch verloren gehen, denn wäre diese letzte nicht zu nehmende Figur ein Bauer, so kann ihn der König, was in den meisten Fällen möglich sein wird, bis zur letzten feindlichen Reihe geleiten, aus selbigem eine Dame machen, und da auch diese nicht genommen werden darf, auf diesem Wege leicht das Spiel gewinnen, welches er sonst bestimmt verloren haben würde.

Ein Spiel ist für verloren zu erachten, wenn es vom Spieler aufgegeben wird.

Ein gleiches findet statt, wenn ein Spieler so unanständig sein sollte, die Figuren umzuwerfen.

Eine einmal berührte Figur muß gezogen werden, daher überlege man jeden Zug genau und gewöhne sich daran, die Züge vorher zu überlegen, ehe man die Hände gebraucht. Nur wenn ein König, oder allenfalls auch die Königin ein Feld betreten sollten, auf welchem ersterer ins Schach käme und letztere genommen werden könnte, ist ein Rückzug erlaubt, sonst darf nie ein einmal geschehener Zug zurückgenommen werden. Kann in diesem Falle der König

kein Feld beschreiten, ohne Schach zu werden; so ist der Zug mit einer andern Figur erlaubt.

Das Spiel ist geendigt, wenn der König Schach matt ist, d. h. daß er auf jedem Felde, welches er inne hat oder beschreiten kann, von einer feindlichen Figur genommen werden würde. Der Gegner muß dem auf diese Weise matt gesetzten Könige dies jedesmal anzeigen, geschieht dies nicht, und es fände sich, daß der König durch den Zug zwar matt geworden, dies aber eigentlich nicht Absicht des Gegners gewesen sei, so nennt man es ein blindes Matt, weil es nicht vorher gesehen worden. Das Spiel ist zwar verloren, aber der Gewinn gereicht nicht zur besondern Ehre, indem der Ausgang nur durch ein Ohngefähr, nicht absichtlich herbeigeführt ist.

Manche Spieler unterscheiden das Matt noch, und nennen es ein ehrenvolles Matt, wenn der König durch die Dame ins Schach und matt gesetzt wird, wenn andere Officiere dabei theilweise oder allein einwirken, ein gewöhnliches Matt, ein schimpfliches Matt dagegen, wenn solches durch einen Bauern herbeigeführt wird.

Ein aufgedecktes Matt ist ein solches, wo dem Könige von einer Figur Schach geboten und er dadurch matt wird, nachdem eine andere Figur weg=

gezogen ist. Dieses wird für ein sehr gutes Spiel gehalten und gehört mit zu den Feinheiten.

Es giebt nun noch zwei Arten das Spiel zu endigen, wie wir auch schon im dritten Kapitel gesagt haben. Eine ist, wenn das Spiel remis ist, oder wenn beide Theile so schwach sind, daß keiner seinen Gegner matt setzen kann. In diesem Falle hat keiner das Spiel gewonnen. Matt kann der König gesetzt werden, durch 1. den König und die Königin; 2. den König und einen Thurm; 3. den König und zwei Läufer; 4. den König, einen Läufer und einen Springer; 5. den König und zwei Bauern.

Der Beweis hiervon liegt in den Spiel-Endungen, welche diesem beigefügt sind, und zwar in den Spielen 37 38 39 22 29 und 40. Endigung eines Spiels mit dem Könige und der Königin oder dem Thurme kommen öfters vor und sind hier nur der Vollständigkeit wegen aufgeführt, dagegen möchten die übrigen Spiele 22 29 und 40 wohl schwerlich schon vorgekommen sein und sind hier nur da, um die Möglichkeit zu beweisen, obgleich 40 immer gewonnen werden muß, indem es leicht ist, unter den angenommenen Umständen die Bauern zur Dame zu machen, wo es dann aber eine andere Spielendung wäre.

Remis ist das Spiel unbedenklich, wenn beide Spieler jeder außer dem Könige nur einen Läufer oder einen Springer haben, da es nicht möglich ist mit diesen Figuren ein Matt herbei zu führen. König und Bauer können in so fern noch Hoffnung zur Gewinnung des Spiels gewähren, als der Bauer zur Königin werden kann. Daß ein Spieler durch einen König und beide Springer gezwungen werden könne matt zu werden bezweifle ich, wenigstens so lange, bis ich vom Gegentheil überzeugt bin, obgleich ich wohl weiß, daß man die Figuren so stellen kann, daß dadurch das Matt hervorgebracht wird, aber es ist dies eben nur ein solches Möglichkeits-Spiel, als die zu 6 angenommenen. Ich würde daher jedes Spiel, in welchem ich nur den König und beide Springer hätte, für remis erklären.

Nun gibt es noch eine dritte Art das Spiel zu endigen, diese ist wenn einer der beiden Könige patt wird. Patt ist der König, wenn er so in die Enge getrieben ist, daß ihm zwar nicht Schach geboten wird, er aber keinen Zug machen kann ohne ins Schach zu kommen. Hat jedoch der König noch andere Figuren zu seiner Unterstützung, mit denen er ziehen kann, so ist er, so lange er dieses kann, nicht als patt zu betrachten. Ob der König, der patt

wird, sein Spiel verloren habe oder nicht? darüber sind nicht alle Schachspieler einig, die Mehrsten nehmen nicht allein an, daß das Spiel unverloren sei, sondern sogar, daß es gewonnen ist. Als ganz verloren ist es auf keinen Fall zu betrachten, denn der Zweck des Spiels ist den König matt zu setzen, er ist hier aber nicht matt gesetzt, folglich kann der Gegner das Spiel nicht gewonnen haben. Hat der Gegner noch so viel Kräfte, daß er den König patt setzen kann, so werden dieselben auch in den meisten Fällen hinreichen ihn matt zu machen, und geschieht dies nicht, so ist es entweder eine Uebereilung von Seiten des Gegners, oder auch Ungeschicklichkeit. Es verräth von Seiten dessen, der sich patt setzen läßt, eine gewisse Gewandtheit im Spiel, und da der Gegner nicht verlangen kann, daß er gegen die Regeln des Spiels seinen König auf ein Feld ziehe, wo er im Schach steht, der Angriff aber auch nicht weiter fortgesetzt werden kann, dadurch aber der Zweck des Spiels, das Schachmatt, nicht erreicht ist, so ist es gewiß hinlänglich begründet, daß das Spiel nicht verloren sein kann. Der König hat sich gewissermaßen in seine Feste zurückgezogen, kann dort nicht weiter angegriffen, von ihm aber auch nicht verlangt werden, daß er

selbige verlasse, denn er wird geschlagen wenn er dieselbe verläßt.

Uebrigens ist es Regel, daß so lange noch eine Figur zum Schutze des Königs vorgesetzt werden kann, dies geschehen muß, indem hier eintrifft was Schiller in seiner Jungfrau sagt: Für seinen König muß das Volk sich opfern, das ist das Schicksal und Gesetz der Welt.

Man suche so lange als möglich die Bauern vor den Läufern und Springern in ihrem Standpuncte zu erhalten, da selbige bei den Flanken-Angriffen zu einer ganz vorzüglichen Vertheidigung dienen können, die Bauern vor den Thürmen lasse man anfänglich nur einen Schritt gehen.

Den feindlichen Königsbauer schone man möglichst lange und nehme ihn nicht ohne Noth, er schützt weit mehr als der eigene, denn der Letztere kann vom Feinde geschlagen werden und die Deckung ist dann verloren; wogegen der feindliche nicht genommen werden kann und oft am Angriff hindert. Es ist daher jedesmal ein Fehler, das Spiel damit anzufangen, daß man die vier mittelsten Bauern antreibt um sich freies Feld für die andern Figuren zu verschaffen, wenigstens den Königsbauer sollte man möglichst schonen.

Doppelbauern, zwei Bauern auf einer Linie, suche man zu vermeiden, das Spiel wird dadurch geschwächt, indem der Bauer eine der Linien verläßt und beiden die so nöthige Unterstützung fehlt, dieſe, welche sie sich sonst unter einander gewähren, ihnen nur durch Officiere werden kann, welche dadurch nicht immer disponibel bleiben.

Hat ein Spieler rochirt und den Thurmbauer noch nicht gezogen, so muß dies bei der ersten sich darbietenden Gelegenheit geschehen, damit wenn der König von der entgegengesetzten Seite angegriffen wird, er sich auf dieses Feld retten kann. Schon manches Spiel ist dadurch verloren gegangen, daß diese Vorsicht unterblieb.

Man wechsele bei jedem Spiele mit den Figuren, so daß man ein Spiel mit den schwarzen und ein Spiel mit den weißen spielt, weil man sich sonst leicht daran gewöhnt nur mit einer Farbe zu spielen und sehr leicht das Spiel verliert, wenn man die ungewohnte Farbe hat.

Der Anzug, wenn mehr Spiele als eins gespielt werden, wechselt.

Sollte ein Spiel anfangen, eine Figur aber aus Versehen nicht aufgestellt sein, so hängt es von dem Andern ab, ob das Spiel von neuem anfan-

gen oder der Stein nachträglich aufgestellt werden soll.

Berührt man einen Stein des Gegners, so muß er geschlagen werden, kann dieß nicht geschehen, so muß der König gezogen werden, sollte dieser ohne ins Schach zu kommen nicht gezogen werden können, so muß dieser Zug nachgeholt werden, so bald der König einen freien Zug hat.

Ebenfalls muß der, welcher einen falschen Gang mit einer Figur macht, gleichfalls unter den vorigen Voraussetzungen seinen König ziehen; hat der Gegner aber bereits dagegen gezogen, so bleibt der Zug und wird als ein richtiger betrachtet.

Wenn man einen Stein berührt hat, den man nicht ziehen kann, ohne sich ins Schach zu setzen, so ist man verbunden, den König zu ziehen, kann der König nicht gezogen werden, so soll in diesem Falle der Fehler ohne Folgen sein.

In allen Fällen, am Ende eines Spiels, wo ein Spieler nicht im Stande zu sein scheint, ein entschiedenes Matt zu machen, z. B. Matt vom Springer und Läufer gegen einen König, Matt vom Thurm und Läufer gegen Thurm, soll auf Ansuchen des Gegners der Schluß des Spiels auf gewisse Züge (Philidor nimmt deren funfzig an) festgesetzt

sind diese aber ohne Entscheidung vergangen, angenommen werden, als könne das Spiel nicht gewonnen oder verloren werden.

Fünftes Kapitel.

Von dem Schachspiel im Allgemeinen.

Schon im Eingange haben wir gesagt, daß das Schachspiel kein Spiel des Zufalls, sondern des Verstandes, ist. Im Allgemeinen läßt jedes Spiel sich in drei Abtheilungen eintheilen, welche freilich vielen Modificationen unterworfen sind, sich aber doch in einem jeden Spiel gewissermaßen entdecken lassen, diese sind: 1. die Einleitung, 2. der Entwurf des Plans und 3. die Ausführung desselben oder die Spiel-Endung.

Was nun die Einleitung des Spieles anbelangt, so bin ich der Meinung, daß zu selbiger die ersten Züge gehören, theils um den übrigen Figuren Plätz zum Agiren zu verschaffen, theils um erst den Gegner zu sondiren und zu erfahren, wie er seinen Plan anlegt. In diesem Theil des Spieles soll zwar auch kein Zug umsonst geschehen, doch ist derselbe mehr dem Gefecht der leichten Truppen zu vergleichen

als der Schlacht selbst, daher sind Scheinangriffe in selbigem nicht allein erlaubt, sondern auch sogar zweckmäßig, wenn man dadurch vielleicht den Vortheil erringen kann, daß man den Gegner dahin bringt seine Figuren zu vereinzeln oder auch die Bauern vorrücken zu lassen ohne sie gehörig zu unterstützen. Man muß sich hierbei aber wohl hüten nicht selbst Blößen zu geben und Verlust zu erleiden. Kann man mit den beiden Mittelbauern weit vordringen und selbige dabei gehörig unterstützen, so scheint dies ein großer Vortheil zu sein, denn der Feind verliert dadurch Terrain, welches wir gewinnen. Sein Bewegungsraum wird beschränkter, die Entwickelung seiner Kräfte schwieriger und er muß vielleicht Opfer bringen um das Verlorene wieder zu erlangen, wodurch er sich schwächt.

Die Springer und Läufer sind diejenigen Officiere, welche hierbei vorzüglich in Thätigkeit kommen; die erstern sind am meisten geeignet dem Gegner ein Blendwerk vorzumachen, da es nicht immer abzusehen ist, wohin sich selbige bewegen werden, sie auch dem Angriff leichter ausweichen können; und selbst im Fall dieselben ganz zurückgedrängt würden, so erleichtert ihr Gang doch wieder das Vorrücken und sie können dem Feinde oft einen empfindlichen

Streich beibringen, ohne selbst verloren zu gehen. Man suche mit den Springern so viel als möglich die Mitte des Brettes zu gewinnen, denn sie erlangen dadurch mehr Beweglichkeit und Kraft, können oft mehrere Felder zugleich angreifen und den Gegner in Verlegenheit führen.

Schwieriger ist der zweite Theil oder die Periode des Spiels, in welcher Angriff und Gegen-Angriff sich entwickeln. Man suche hierbei möglichst eben so viel Figuren ins Spiel zu ziehen als der Gegner, damit nicht allein die Kräfte sich gleich bleiben, sondern auch um den eignen Angriffsplan verfolgen, dem des Gegners aber begegnen zu können. In diesem Theile des Spieles suche man nun auch die Bauern mit zu benutzen, vorzüglich um entweder in den feindlichen Reihen Lücken zu machen oder zur Vertheidigung der eignen Stellung, und die Officiere auf diese Weise zum Angriff frei zu behalten. Es scheint mir dies die wichtigste Zeit des Spieles zu sein, denn in ihr wird der Grund zur künftigen Entscheidung gelegt, dabei muß die eigne Vertheidigung nicht versäumt, der Angriff nicht aus den Augen verloren werden.

Hat der Feind unseren Plan entdeckt, so suche man denselben entweder durch einen anderen Schein-

angriff zu täuschen oder gebe lieber den Plan ganz auf; es ist dies besser als einen einmal entworfenen, vom Gegner erkannten Plan zu verfolgen. Je versteckter ein Plan angelegt worden, je weniger Zusammenhang in der Stellung der Figuren zu sein scheint, desto ehe können wir darauf rechnen zum Ziele zu gelangen. Ein Angriff mit den Thürmen wird weit eher entdeckt werden, als mit den Springern, und da erstere auch die kräftigeren sind, mehr begegnet werden; sie gleichen den Kerntruppen, welche den letzten Angriff machen müssen, um Alles vor sich nieder zu werfen, sie sind das schwere Geschütz. Wer es möglich machen kann, stelle sie so auf, daß sie verdeckt stehen und nur beim Angriff selbst erst eine freie Ganglinie erhalten, dadurch wird der Gegner leicht getäuscht werden.

Es ist aber nothwendig jeden Zug mit der größten Ueberlegung zu thun, damit wenn endlich das Ende des Spiels herbeigeführt wird auch Alles paßt und nicht Verrechnungen vorgekommen sind.

Der dritte Theil des Spiels ist die Spielendung oder der Angriff selbst; dieser ist bis dahin nur vorbereitet worden, jetzt kömmt die Entscheidung. Ich verstehe unter Spielendung diejenige Wendung des Spieles, wo der Angegriffene nicht mehr ausweichen

kann, wo er jeden Zug so machen muß, wie der Angreifer es verlangt, und daß, selbst wenn er auch noch die Wahl hat zwischen einigen Zügen, diese dem Angriff nur eine andere Richtung geben können, das Matt aber jedesmal herbei führen müssen. Geschieht dies nicht, so ist dies eine Anzeige, daß entweder die Züge vorher nicht genau berechnet sind oder der Angriff zu früh geschehen ist. Es gehört allerdings eine große und lange Uebung dazu, um den Ausgang eines Spieles auf zehn, zwölf und mehrere Züge vorher zu beurtheilen, da der Gegner sich die Figuren nicht stellen läßt, sondern seiner Meinung nach aufstellt und gleichfalls angreifen will, indessen durch Uebung kann man es darin doch weit bringen.

Die besten Angriffe oder Spielendungen sind die, wo der Gegner solchen von einer ganz andern Seite erwartet, als er wirklich geschieht, und je mehr man denselben in dieser Hinsicht täuschen kann, desto eher wird man zum Zwecke kommen. Bei einem solchen Angriffe, der vorher gehörig berechnet ist, kann es auch ganz gleichgültig sein, ob die ersten und besten Officiere zuerst angreifen und geschlagen werden, oder ob man sie zuletzt gebraucht, wenn nur der Ausgang gehörig berechnet ist, das heißt, daß der Angegriffene wirklich Schach matt wird.

Ehrenvoll ist es, den Feind matt zu machen wenn er noch viel Figuren hat, weil dadurch nicht allein der Widerstand desselben vermehrt wird, sondern weil es auch mehr Kunst und Scharfsinn verräth, den Angriff gegen einen mit vollen Kräften streitenden Feind zu beginnen, als gegen den bereits geschwächten und zum Widerstande untauglich gemachten Feind. Wenn der Feind unseren Plan nicht zu schnell errathen soll, so müssen wir vorzüglich die eigentlich schlagende Figur, welche matt setzt, möglichst verstecken und so zu placiren suchen, daß selbige gar keinen Verdacht erregt. Aus diesem Grunde hält man es auch für ein sehr gutes Spiel, wenn der Gegner durch ein verdecktes Schach matt wird, weil ihn dies gewöhnlich überrascht; meisterhaft ist ein solches Spiel zu nennen, wenn die weggezogene Figur, im Fall er noch einen Ausweg hat, ihm auch diesen versperrt, so daß er, wenn er auf selbigen vielleicht rechnete, desto mehr überrascht wird.

Wenn gleich es nicht Regel ist Figuren abzutauschen, so muß man doch keine Gelegenheit verlieren eine feindliche Figur zu nehmen, wenn es ohne Verlust geschehen kann, es kann eine Zeit kommen, wo dieselbe sehr nachtheilig auf unser Spiel einwirkt.

Ich habe bisher von dem gewöhnlichen Schach gesprochen, man hat aber noch eine Art des Spiels, welche man Gambit nennt. Bei diesem Spiele opfert der Spieler gleich anfänglich einen Bauer auf um sich den Angriff zuzueignen, wenn er ihn auf eine andere Weise nicht erlangen kann. Je nachdem nun der eine oder der andere Bauer zu diesem Zwecke hingegeben wird, heißt es das Gambit des Königs, der Königin, des Läufers oder Springers. Diese Spielart stammt aus Italien, wo sie wenigstens zuerst aufgekommen zu sein scheint, wenigstens sind die italienischen Schriftsteller über das Schach die ersten, welche diese Spielart aufgenommen und als eine besondere dargestellt haben. Es erfordert diese Spielart einen gewandten Spieler, welcher vorzüglich die ersten Züge des Spiels sehr gut und richtig ordnet, um den erlittenen Verlust durch gute Anordnung zu ersetzen.

Sechstes Kapitel.

Von der besten Art das Schachspiel gründlich zu erlernen.

Es ist leicht zu erachten, daß es nicht leicht ist, ein so zusammengesetztes, mit so vielen möglichen

Wendungen begabtes Spiel zu erlernen und darin eine gewisse Virtuosität zu erlangen. Es gehört vielleicht für Manchen eine Ueberwindung dazu, dasselbe zu lernen, weil es Sache des Kopfes ist, allein wer einigermaßen in den Geist desselben eingedrungen ist, dem wird auch gewiß von allen Spielen dieses das meiste Vergnügen gewähren. In der mannichfachen Art der Spiele liegt es aber auch, daß sich keine Regeln über das Spiel selber geben lassen, sondern es muß Jedem überlassen bleiben, sein Spiel sich selbst zu bilden.

Zunächst mache man sich mit den Zügen bekannt, damit der Gang der Figuren dem Anfänger erst ganz geläufig wird, so wie auch die Aufstellung derselben. Um sich diese Uebung zu verschaffen, so bitte man einen praktischen Schachspieler, daß er uns diesen Unterricht gebe, wozu gewiß jeder humane Mann gern bereit sein wird.

Hat man diesen Zweck erreicht, dann fange man an zu spielen, so daß ein gewisser praktischer Ueberblick uns erst einigermaßen geläufig wird. Wollte Jemand sich allein üben, so würde dies ihm wahrscheinlich nicht viel helfen, denn er würde theils zu einseitig spielen, theils auch für eine Farbe sich interessiren. Keiner muß sich dadurch abschrecken lassen,

daß er vielleicht die ersten Spiele verliert; vielmehr seinen Gegner bitten, ihn ohne alle Schonung zu behandeln und auf die gemachten Fehler aufmerksam zu machen, auch zu gestatten dergleichen fehlerhafte Züge zurückzunehmen und auf diese Weise das Spiel zu verbessern.

Soviel als möglich muß man suchen mit bessern Spielern zu spielen, denn nur dadurch, daß wir deren Ueberlegenheit fühlen, können wir unser eignes Spiel verbessern, das ihrige uns aneignen. Wer nun auf diese Weise schon Fortschritte im praktischen Spiele gemacht hat, der trachte danach, Gelegenheit zu haben, häufig guten Spielern zusehen zu können, und suche in den Geist ihrer Spiele einzudringen, entgeht ihm der eigentliche Sinn des Spiels, so erlaube er sich nach Beendigung desselben danach zu fragen, und es läßt sich erwarten, daß ihm Belehrung gern gegeben werden wird.

Jedes Spiel im Schach ist einer mathematischen Aufgabe zu vergleichen, welche wir uns theils selbst durch den Angriff aufgeben, theils wird uns solche von unserm Gegner aufgegeben, indem wir uns vertheidigen müssen. Die Ziffern, deren wir uns dabei bedienen, sind die Figuren, und so wie der Rechner jene zu gebrauchen wissen muß, so auch der

Schachspieler seine Figuren. In der Mathematik kann, wenn ein richtiges Resultat herbei geführt werden soll, keine falsche Prämisse bleiben, und so auch in diesem Spiele; findet dieselbe ja statt, so wird sich deren Wirkung gewiß jedesmal finden, aber nicht wird der Erfolg der Erwartung entsprechen, d. h. ist das Gebäude des Spiels von Anfang an schlecht aufgeführt, so läßt sich nicht erwarten, daß es etwas Vollkommenes werden soll.

Hat sich nun Jemand auf diese Weise eine genugsame praktische Kenntniß vom Schachspiel verschafft, dann muß er sich selbst Aufgaben zur Lösung stellen, indem er aus den über das Schachspiel geschriebenen Büchern die Spielendungen durchgeht, das heißt, er muß sich diese Endungen aufschreiben und solche eigentlich, was freilich schwierig, sehr schwierig ist, ohne Brett und Figuren zu lösen suchen. Dies wäre gewissermaßen das theoretische Studium des Schachspiels, und um dasselbe zu vervollkommnen, ist es gut diese Spiele schriftlich aufzusetzen, und wenn der Erfolg der Erwartung entspricht, sie mit der Auflösung im Buche, woraus die Aufgabe entnommen, zu vergleichen. Es wird freilich dem Anfänger sehr schwer werden, sich dieses ganze Bild des Schachbretts mit seinen verschiedenartigen Fi-

guren zu denken, ja es wird ihm unmöglich scheinen, weshalb ich zu seiner Uebung folgenden Vorschlag machen würde, um zu dem nämlichen Zwecke zu gelangen. Man nehme ein Schachbrett, bezeichne es auf die schon früher angegebene Art, und stelle nach Angabe der Schriftsteller die Figuren auf, hierauf versuche man das Spiel oder die Aufgabe schriftlich zu lösen und mache auf dem Brette die Züge, so wie man glaubt, daß selbige gemacht werden müssen; hat man die Aufgabe richtig gelöst, so wird das Resultat sich ergeben wie es die Aufgabe verlangt.

Sollte auch diese Anforderung noch zu schwer sein, dann würde ich rathen, nachdem die Figuren aufgestellt sind, das Buch mit der Auflösung zur Hand zu nehmen und nun danach das Spiel durchzuspielen oder die Aufgabe zu lösen. Soll dies aber mit Nutzen geschehen, so ist es nicht hinreichend die Figuren nach dem Buche nur aufzustellen, nein, man suche nach jedem Zuge den Grund zu entdecken, warum so und nicht anders gezogen ist, dadurch nur kann man in den Geist des Spieles eindringen. Hat man nun auf diese Weise mehrere oder alle Spielendungen durchgespielt, dann repetire man dieselben in der Art, daß man sich zwar die Figu-

ren aufstellt, die Züge aber nicht wirklich macht, sondern selbige nur aufschreibt und nun das verlangte Resultat herbeizuführen sucht. Ist dies gelungen, dann spiele man das Spiel noch einmal mit den Figuren nach der eigenen Auflösung durch, um solche dem Gedächtniß einzuprägen. Wenn auf diese Weise abermals der Cursus beendigt ist, dann löse man die Aufgaben ohne Brett und Figuren, aber schriftlich; mache sich dabei aber zum Gesetz, nicht eher abzubrechen als bis das Spiel gelöst ist.

Am zweckmäßigsten zur Lösung sind solche Aufgaben, wo der Gegner gezwungen ist immer so zu ziehen wie es verlangt wird, d. h. wo demselben keine Wahl bleibt, sondern er nur immer einen Zug hat. Mehrere solcher Spielendungen sind diesem beigefügt, man nehme erst die leichtern, wo nur wenige Züge, vielleicht 3—4 sind, und gehe dann zu den schwereren über.

Ganz vorzüglich sind hiezu die Stammaschen Spiele zu benutzen, welche im Jahre 1823 in einer zweiten Auflage erschienen sind unter dem Titel: J. P. C. Preußler's deutliche und ausführliche Auseinandersetzung der Schachspielgeheimnisse des Arabers Philipp Stamma. Berlin bei Enslin, Breitestraße Nr. 23.

Dieselben sind zwar schon früher theils einzeln

in anderen Büchern über das Schachspiel erschienen, theils auch im Ganzen gedruckt, indessen hier sind selbige ganz ausführlich erläutert, wo eine solche Erläuterung nothwendig war. Diese gehe man auf die nämliche Art wie ich vorher angegeben habe durch, und wer sie gelöst hat, kann dann wahrscheinlich auch andere dergleichen Aufgaben lösen.

Eine sehr gute Art sich im Schachspielen zu vervollkommnen ist, wenn man die Spiele, welche man spielt, schriftlich aufsetzt. In der Regel, wenn man erst einige Fortschritte im Spiel gemacht, weiß man, durch welchen Zug man das Spiel verloren oder wenigstens den Grund zum Verluste desselben gelegt hat, diesen suche man nun zu verbessern, und wenn man hierbei aufmerksam ist, so wird sich auch nach einiger Zeit die Ueberzeugung dem Spieler aufdrängen, daß er Fortschritte im Spiele gemacht. Auf diese Weise muß man das Schachspiel studiren, kann aber dann auch sicher darauf rechnen, gewiß ein fertiger Schachspieler zu werden.

Will Jemand diesen Weg einschlagen, so rathe ich ihm, erst diejenigen Spiele zu wählen, welche nur wenig Züge haben und wo eine Abweichung oder zweite Spielart nicht stattfindet; diese Aufgaben sind leichter zu lösen. Dann gehe er

zu den schwereren über und suche sich so zu vervollkommnen.

Hat man auf diese Weise nun die Stammaschen Spiele alle durchgespielt, d. h. studirt, und die darin enthaltenen Geheimnisse entdeckt, so wird man eine Fertigkeit erlangen in der Uebersicht der Spiele, welche dem fertigen Schachspieler nothwendig ist.

Hierauf gehe man weiter und studire den Gioachino Graeco Calabrois, von Moses Hirschel zu Breslau im Jahre 1784 herausgegeben, worin man auch Spiele findet, welche von vorn angehen. Dieselben sind sehr ansprechend, wenn man sie erst versucht hat, denn sie sind originell, überraschend, fein und geistvoll. Da er sich immer gleich bleibt, so wird Jeder seine Spiele gern spielen; für den Anfänger, welcher nicht immer sehen wird, warum er opfert, sind sie sehr zu empfehlen, denn ihm wird dadurch die Ueberzeugung werden, daß man auch ein Spiel gewinnen kann, wenn man Aufopferungen macht.

Auch hier schlage man den vorangegebenen Studiengang, um mich dieses Ausdrucks zu bedienen, ein und spiele die Spiele durch. Die ganzen Spiele lassen sich freilich nicht gut nachspielen, das heißt: ganz so auffassen, da zu viel mögliche Ab-

weichungen vorkommen, indessen auch sie lassen sich mit Nutzen spielen, wenn man auf nachstehende Weise verfährt. Man nehme einen guten Freund der Schachspieler ist, spiele mit diesem das Spiel durch und es wird sich finden, daß dabei Abweichungen vorkommen. Von diesen gebe man sich gegenseitig Rechenschaft, d. h. man setze den Zweck des Zuges auseinander, und dann nehme man das Buch zur Hand um den Zug nach selbigem zu rectificiren. Der Verschiedenheit wegen rathe ich aber auch noch, die Figuren zu wechseln, so daß die schwarzen den Angriff machen, welchen die weißen machten, indem dann auf der rechten Seite geschieht was früher auf der linken war; hierdurch wird die Uebersicht ungemein vermehrt und erweitert. Es ist dies keinesweges gleichgültig, da das Spiel dadurch eine ganz andere Ansicht erhält und man sich durchaus daran gewöhnen muß, mit beiden Farben zu spielen, damit wenn man einen wirklichen Gegner hat, es gleichgültig ist, auf welcher Seite man angreift oder auch angegriffen wird.

Hat man nun auch diesen Schriftsteller gehörig benutzt und will sich weiter unterrichten und so zur Meisterschaft schreiten, dann gehe man zu dem Philidor und dem theoretisch-praktischen Unterricht im

Schachspiel, von einer Gesellschaft von Liebhabern, letzterer aus dem Französischen übersetzt, Berlin 1780 (1 Rthlr.), über. Philidor ist bis jetzt als der größte Meister im Schach anerkannt, worüber folgende Anführungen als Beweise dienen mögen. Er spielte einst im Londoner Schachclubb zugleich drei Partien, von denen er nur eine sah, und gewann alle drei; ein andermal spielte er wieder drei unter den nämlichen Umständen, daß er eine vor sich hatte, die beiden andern in einem Nebenzimmer gespielt, die gemachten Züge ihm gemeldet wurden und er seinen folgenden Zug angab, er gewann diesesmal nur zwei Partien und die dritte wurde remis. In Berlin spielte er einst gleichfalls drei Partien, und zwar mit verbundenen Augen, gewann alle drei, und im Jahre 1795, im 69sten Jahre seines Lebens, kurz vor seinem Tode, spielte er noch im Schachclubb zu London gleichfalls gleichzeitig und mit verbundenen Augen zwei Partien und — gewann beide. Wer aus Erfahrung kennt, wie viel dazu gehört, sich im Laufe eines Spieles nur eine momentane Stellung der Steine im Kopfe zu merken, der wird gewiß dem Philidor, der zu gleicher Zeit drei Spiele spielte, ohne sie zu sehen, ohne sie zu verwechseln, die Meisterschaft zugestehen. Es ist dies ein offenbarer Be-

weis, wie weit wir unsere Seelenkräfte ausbilden können, wenn wir nur solche anstrengen wollen. Es ist dies eine Erscheinung, die den Psychologen immer merkwürdig sein muß, sie ist eben so schwer als wenn Jemand zu gleicher Zeit drei verwickelte algebraische Aufgaben im Kopfe löste.

Hat man diese Schriften nun wie vorangegeben auch durchgegangen, hat man alle Aufgaben in selbigen entwickelt und gelöst, dann ist man gewiß mit so viel Kenntnissen im Schach ausgerüstet, daß man es so ziemlich mit jedem Spieler aufnehmen kann. Man suche nun gute Spieler kennen zu lernen und spiele mit ihnen, dadurch wird man den höchsten Grad der Vollkommenheit erreichen.

Ich habe hier angegeben, wie man das Schachspiel studiren kann und muß, aber Jedem bleibt es natürlich überlassen wie weit er gehen will; es bleiben viel müßige Stunden im Leben, diese verwende man zur Lösung der Aufgaben, und sie werden mit Interesse verfließen.

Siebentes Kapitel.

Von dem Schachspiel unter vier Personen.

Das Schachspiel, so wie wir es bis jetzt kennen gelernt haben, wird, wie auch schon gesagt ist, nur von zwei Personen gespielt, man hat aber auch dasselbe so eingerichtet, daß es von vieren gespielt werden kann. Wann und von wem diese Einrichtung getroffen, ist mir unbekannt, die Idee, welche dieser Abänderung zum Grunde liegt, ist wahrscheinlich die, mehrere Spieler gleichzeitig an einem Brette zu beschäftigen.

Bei dem Spiele unter vieren spielen die sich gegenüber sitzenden Spieler zusammen und die beiden andern sind die Gegner. Es folgt hieraus, daß die sich gegenüber sitzenden Spieler, welche wir hier mit A und C, B und D bezeichnen und diese Bezeichnung ein- für allemal beibehalten wollen, bei ihrem Spiele sich gegenseitig schützen und auch gemeinschaftlich entweder einen oder beide Feinde zugleich angreifen und matt zu machen suchen. Sind beide Gegner matt, so ist das Spiel gewonnen, doch kann es auch eben so wie das Spiel unter zweien remis oder auch patt werden.

Im Allgemeinen unterscheidet sich dieses Spiel

von dem unter zweien sehr wesentlich, denn es läßt dasselbe die Entwerfung und Ausführung solcher angelegten Plane nicht zu. Der Grund hiervon liegt wohl darin mit, daß es nothwendig sein würde, um einen solchen Plan durchzuführen, daß erstens der Mitspieler oder Helfer denselben ganz genau durchschaute, um hiernach entweder mit eingreifen zu können, oder wenn dies nicht anginge ihn wenigstens nicht zu stören, und den zweiten Gegner so zu beschäftigen suchte, daß derselbe seinem Helfer keine Hülfe gewähren könnte; zweitens, keiner der Gegner den Plan errieth und ihm störend entgegen wirkte. Es liegt auch viel in der Wirksamkeit der Figuren, denn nur sehr selten werden die Bauern, welche beim Spiel unter zweien eine sehr wichtige Rolle spielen, hier mitwirken können, auch der Springer kann nicht so thätig eingreifen, da das Brett, wie wir weiter unten sehen werden, größer ist, er also mehr Zeit gebraucht um den ihm vorgeschriebenen Raum zu durchlaufen. Dieses Spiel erlaubt allerdings auch einen geregelten Angriff, jedoch muß derselbe im Allgemeinen mehr schnell ausgeführt werden, und nur erst wenn zwei Spieler ausgeschieden sind, kann derselbe so geführt werden, wie dies beim Spiel unter zweien geschieht. So

weit ich bis jetzt Gelegenheit gehabt, dies Spiel kennen zu lernen, so ist es keinesweges dazu geeignet, tiefe und verborgene Plane zu entwerfen, denn nur in höchst seltenen Fällen wird man Zeit genug haben, einen solchen vorzubereiten, es gehört zu selbigem vielmehr eine schnelle Uebersicht, um jede Blöße des Gegners zu benutzen ohne selbst eine zu geben. Es ist mehr Gelegenheitsspiel, obgleich nicht zu leugnen ist, daß es die Aufmerksamkeit weit mehr in Anspruch nimmt als das gewöhnliche Schach. Der Spieler soll wo möglich selbst einen Plan zum Angriff entwerfen und ihn verfolgen, indem er dieses thut aber auch zugleich das Spiel seines Helfers oder Mitspielers beobachten und wohl unterscheiden, ob derselbe angreift oder angegriffen wird. Es können beide Fälle zugleich eintreten, A kann B angreifen und von D angegriffen werden, und es ist nun an C, zu beurtheilen, ob er mit seinem Angriffe fortfahren oder zur Unterstützung von A beitragen müsse. Eben so kann er selbst angegriffen dadurch aus der Offensive in die Defensive geworfen werden, und da ein Angriff leicht auch die Aufmersamkeit des zweiten Gegners auf sich zieht, so muß der Angegriffene alle zu Gebot stehende Mittel zu seiner Vertheidigung anwenden. Da der Angriff von zwei

Seiten zu gleicher Zeit kommen kann, so muß man mit dem Angriffe sehr vorsichtig sein, denn sollte der Helfer dies nicht gleich sehen, so hat der Angegriffene nur die Hälfte der Kräfte dem Angriff entgegen zu stellen. Man trachte daher von Anfang an gleich zu einem kräftigen Angriff überzugehen und solchen fortzusetzen wenn der Mitspieler darauf eingeht.

Dieses Spiel ist in so fern schwierig, als der Spielende nicht wie beim gewöhnlichen Spiele zwei, sondern vier Spiele zu beobachten hat; es sind 64 Figuren, welche seine Aufmerksamkeit verlangen und ihn beschäftigen. Es ist nicht zu leugnen, dieses Spiel hat nicht die Feinheiten das eigentlichen Schachs, allein es erregt ein gleiches, vielleicht noch größeres Interesse, verlangt eine noch größere Aufmerksamkeit und vorzügliche Gewandtheit bei der Vertheidigung, wie wir weiter unten zu sehen Gelegenheit haben werden. Geht bei dem gewöhnlichen Spiele die Mannichfaltigkeit der Spiele schon bis ins Unendliche, so muß dies bei diesem Spiele noch mehr der Fall sein, wo, statt daß bei jenem sich 32 Figuren auf 64 Feldern bewegen, hier 64 Figuren über 160 Felder geführt werden.

Achtes Kapitel.

Von dem Schachbrette und den Figuren.

Die Form des Schachbrettes weicht von dem, dessen man sich bei dem Spiele unter zweien bedient, sehr bedeutend ab: ist dieses ein regelmäßiges Quadrat, so ist jenes dagegen zwar seinem mittleren Raume nach auch ein solches, dem aber auf jeder Seite noch drei Reihen Felder angehängt sind, so daß dasselbe in der Länge und Breite 14 Reihen oder Felder hat, die Ecken dabei aber ausfallen, wie nebenstehende Figur dies näher angibt.

Es besteht daher dieses Brett aus dem eigentlichen 64 Felder enthaltenden, dem noch 96 beigefügt sind, so daß das Ganze 160 Felder enthält.

Die Figuren werden wie beim eigentlichen Spiele auf die äußersten Reihen aufgestellt, und der innere Raum, 96 Felder enthaltend, bildet den anfänglichen Kampfplatz. Daß das Brett so liegt, daß die Spieler sich gegenüber sitzen, bedarf keiner Erwähnung.

Man bedient sich gewöhnlicher Schachpuppen zu diesem Behufe, die aber entweder von verschiedener Farbe, schwarz und weiß, gelb und roth, oder wenn dieses nicht der Fall ist, von verschiedener Gestalt sind, so daß sie sich leicht von einander unterscheiden

Schach

	A	B
11	11	
10		10
9	9	
8		8
7	7	
6		6
5	5	
4		4

C	D	E	F	G	H
8		8		8	
	7		7		7
6		6		6	
	5		5		5
4		4		4	
	3		3		3
2		2		2	
	1		1		1

lassen, und spielen die sich gegenübersitzenden Spieler mit den schwarzen und weißen, die übrigen mit gelb und roth, wo dann die rothen die Stelle der schwarzen vertreten, weshalb die rothe Königin auf dem schwarzen Felde zu stehen kömmt.

Die Figuren behalten übrigens in diesem Spiele den nämlichen Gang, welchen sie im Spiel unter Zweien haben, aber ihr Werth verändert sich, wie wir bald sehen werden, wenn ich noch einer Abweichung des Ganges erwähnt habe. Um diesen genauer bezeichnen zu können, wollen wir uns das Brett mit Buchstaben und Zahlen bezeichnet denken, so wie es in der Abbildung desselben angegeben ist. Die Perpendicular-Reihen sind hier mit den Buchstaben: A B C D E F G H I K L M N und O, die horizontalen dagegen mit Zahlen von 1 bis 14 bezeichnet.

Stellen wir nun die Figuren auf, so stehen solche hinsichtlich der Officiere auf den Reihen A 4 bis 11, O 4 bis 11, D 1 bis L 1 und D 14 bis L 14 in der gewöhnlichen Reihenfolge, so daß die Königinnen auf ihrer Farbe stehen. Die Bauern stehen in der nächsten Reihe vor den Officieren, also B 4 bis 11, N 4 bis 11, D 2 bis L 2 und D 13 bis L 13.

Neuntes Kapitel.

Von dem Gange und dem Schlagen der Figuren.

Schon im vorhergehenden Kapitel haben wir gesagt, daß die Figuren mit einigen Abweichungen eben so gehen als beim gewöhnlichen Schachspiel, daher kömmt es hier nur darauf an die Abweichungen anzuführen. Diese sind nun vorzüglich bei dem Bauern auffallend, derselbe geht gradeaus, wie im gewöhnlichen Spiel, nur wenn er in das feindliche Gebiet, wohin ich die Reihen A B C, M N O und L 1 bis 3 und 12 bis 14 rechne, eindringt, ändert er denselben. Nur durch Schlagen, wie durch Ziehen kann ein Bauer in eine dieser Reihen gelangen, hat er aber zum Beispiel von L 4 nach M 5 geschlagen, so geht er nicht mehr von M 5 nach M 6, sondern von M 5 nach N 5 und schlägt von diesem Felde nach O 4 und O 6, zieht aber nach O 5 und wird dadurch zum Officier. Er schlägt nun aber nicht mehr nach der Linie L, weil er sonst rückwärts schlagen würde, denn sein Gang hat dadurch, daß er das Feld M 5 beschritten, die Richtung von M 5 nach O 5 gewonnen, und wollte er von M 5 nach L 6 schlagen, so wäre dies für ihn rückwärts.

Hat der Bauer von D 3 oder L 3 nach C 4 oder

M4 geschlagen, so erhält er die Richtung nach A4 und O4, schlägt aber nach B5 und N5, oder wenn er auf B4 N4 steht nach A5 und O5, in diesen Richtungen bietet er auch Schach.

Außer diesem Falle wird der Bauer aber auch zum Officier, wenn er die Reihe der gegenüberstehenden befreundeten Officiere erreicht. Begegnet demselben ein Bauer des befreundeten Spielers, so kann er um selbigen herumgehen, doch muß dies allemal rechts geschehen. Z. B. der Bauer H2 begegnet auf dem Felde H9 einem Bauer auf H10, so zieht er H9 I10 und dann I10 H11, umgeht also auf diese Weise denselben, wird, wenn er das Feld H14 erlangt hat, zur Dame oder anderm beliebigen Officier.

Sehen wir das vor uns liegende Brett an, so finden wir, daß die demselben gleichsam angehängten Reihen A B C, M N O, 1 2 3, 12 13 und 14 nicht unter sich, sondern nur durch den übrigen Theil des Brettes zusammen hängen. Diese Eigenthümlichkeit hat in so fern Einfluß auf den Gang der Figuren, als dieselben den trennenden Raum nicht überschreiten können. Ausnahmen machen jedoch der Läufer und die Königin, wenn sie auf der Linie I1 O6 oder einer ähnlichen stehen, sie folgen dann der

schrägen Richtung der Felder und gehen unaufgehalten von L3 nach M4. Dies ist aber die äußerste Linie, welcher sie folgen können. Der Springer geht wenn er auf L2 steht unaufgehalten nach M4, nicht aber von L3 nach N4, denn sein Gang ist über zwei Felder gradeaus und eins zur Seite, nicht aber ein Feld quer über und zwei zur Seite, welchen Gang er haben müßte, wenn er von L3 nach N4 wollte.

Will der Thurm L1 nach O4, so muß er zwei Züge machen, von L1 nach L4 und dann beim nächsten oder einem der folgenden Züge L4 O4 ziehen.

Wir haben in einem der vorhergehenden Kapitel bereits über den Werth der Figuren gesprochen, dieser ändert sich hier im Allgemeinen zwar nicht, aber was im Spiel unter Zweien zweifelhaft war, bleibt es hier nicht so sehr, nämlich: ob der Springer oder der Läufer mehr Werth habe?

Der Springer beherrscht hier so wie im Spiel unter Zweien nur 9 Felder, und wenn der Läufer in diesem im günstigsten Falle 15 Felder beherrschte, so sind dies in jenem Falle, dem Spiel unter Vieren, 20 Felder. Er hat also weit mehr Kraft als der Springer und hier ganz vorzügliche Beweglichkeit,

da er mit einem Zuge von einem Ende des Brettes zum andern geht, während der Springer hierzu 6 Züge gebraucht. Die Königin gebietet unter den günstigsten Umständen über 48 Felder, und der Thurm unter gleich günstigen Verhältnissen ist Herr über 28 Felder.

Hiernach läßt sich sehr leicht der Werth der einzelnen Figuren beurtheilen.

Zehntes Kapitel.

Von den Regeln des Spiels unter Vieren.

Im Allgemeinen gelten hier die Regeln wie beim Spiel unter zwei Personen, es gibt aber für dieses Spiel noch besondere, welche zwar schon angedeutet sind, hier aber noch mehr auseinander gesetzt werden sollen, weshalb wir dieselben auch näher angeben wollen.

Zunächst wenn die Figuren aufgestellt werden, so läßt man, wenn dieserhalb nicht schon eine Vereinigung stattgefunden hat, das Loos darüber entscheiden, welche Spieler zusammen spielen; dies geschieht indem man von jeder Farbe einen Bauer

nimmt und, nachdem solche durch einander geworfen jeden Spielenden einen in der verdeckten Hand habenden wählen läßt.

Ebenfalls wird über den Anzug geloost, und nachdem der erste Spieler gezogen, folgt der zunächst links sitzende u. s. w.

Gut ist es, sich vor dem Anfange des Spiels darüber zu einigen, ob die Bauern gleich anfänglich beim ersten Zuge zwei Felder gehen sollen oder nur eins. Es ist dies bei diesem Spiele von wesentlichem Einfluß, denn geht der Bauer zwei Felder, so wird der Bauer L2 nach L4 gehen und dadurch dem Bauer N4 den Ausgang versperren. Ein Umstand, der in diesem Falle bei allen Eckbauern eintritt.

Man suche sobald als möglich zum Angriff, welcher möglichst immer gegen den rechts sitzenden Spieler gerichtet sein soll, überzugehen, daher ist es gut, wenn man gleich anfänglich die Officiere heraus zu bringen sucht, wenigstens die Läufer und zu einem Flankenangriff auch die Springer, obgleich letztere, da sie auf dem großen Brette nicht beweglich genug sind, mehr zur Vertheidigung als zum Angriff geeignet erscheinen.

Wer gleich anfänglich einen Thurm herausbringen kann, wird sich dadurch bedeutende Vortheile

verschaffen können, auf muß man selbigen auch gehörig zu schützen suchen, da die Gegner ihre Angriffe vorzüglich gegen ihn richten werden, da er um so gefährlicher werden kann; indem er sowohl rechts als links angreifen kann, je nachdem es die Gelegenheit zuläßt.

Mit der Königin, obgleich dieselbe eine große Beweglichkeit besitzt, gleich vor zu gehen ist nicht rathsam, da selbige sehr leicht verloren gehen kann, wie wir weiter unten auseinander setzen werden. Wer selbige aber so früh auf das Feld führen kann, daß die Gegner ihre Kräfte noch nicht entwickelt haben, kann sich dadurch manche Vortheile erringen, selbst für den Fall, wenn er sich späterhin mit selbiger wieder zurückziehen müßte.

Die Tendenz des Spieles ist, die Gegner matt zu machen, und um zu diesem Zwecke zu gelangen, bedient man sich aller nur möglichen Mittel, dahin gehört auch, daß man vor allen Dingen dahin trachte, den Gegner möglichst zu schwächen. Um dies zu bewirken ist es rathsam, wenn der Schwächste der beiden zusammen Spielenden darauf ausgeht dem stärkeren Gegenspieler die Figuren abzutauschen. Die beste Gelegenheit ist wenn dem Könige Schach geboten ist. Folgendes Beispiel wird dies näher er-

läutern, und behalten wir die Benennung der Spieler, so wie solche im ersten Kapitel angegeben ist, bei, A und C so wie B und D spielen zusammen und sitzen in der Ordnung wie diese Buchstaben aufeinander folgen.

A bietet dem Könige von D Schach, hierauf ziehet B, nun folgt C, dieser muß nun so ziehen, wenn es möglich ist, daß er einen nicht gedeckten Officier von D angreift, denn D muß aus dem Schach ziehen, kann daher seinen Officier weder wegnehmen noch decken, und hat auch B nicht Gelegenheit diesen angegriffenen Officier zu decken, so muß ihn D verlieren, denn C zieht früher. Würde aber C dem B Schach bieten, dann müßte A dies Manöver gegen B machen.

Schon bei dem Spiele unter zweien kömmt sehr viel darauf an, daß die Züge richtig berechnet werden, noch mehr aber bei diesem Spiele, denn ein Zug, der hinsichtlich aller Zwischenzüge nicht gehörig berechnet ist, kann sehr verderblich werden und das ganze Spiel verloren machen, daher muß Jeder wer dieses Spiel spielt sich von Anfang an daran gewöhnen, genau die Reihenfolge der Züge zu berechnen und die seinigen danach einrichten.

Wird einem Könige Schach geboten und es ist

irgend möglich, so muß sofort auf die Königin ein Angriff erfolgen, denn es ist dies die beste Gelegenheit den Feind zu schwächen. Wir wollen das vorige Beispiel beibehalten. A bietet D Schach, so muß C die Königin angreifen; kann B nicht eine Figur dazwischen bringen, so ist die Königin offenbar verloren, auf jeden Fall, mit einzelnen Ausnahmen, ist es aber die zwischengeschobene Figur. Die Königin von D stände auf L 4, C griffe dieselbe mit dem Läufer von dem Felde L 10 an und B stellte seinen Läufer auf G 8, so würde dieser von C genommen werden, und zwar ohne alle Gefahr, denn D muß seinen König aus dem Schach ziehen. Wäre nun das Feld G 8 noch einmal gedeckt, so würde der Läufer in diesem Falle geschlagen werden, weil B eher zieht als C, ist dies aber nicht der Fall, so ist die Königin doch verloren, denn C kömmt wieder früher zum Zuge als D und raubt die Königin doch, wenn A auch nicht wieder Schach bieten könnte.

Wenn nun im Laufe des Spieles der Eine matt geworden ist, zum Beispiel D sei matt, so richten nunmehr A und C ihre gemeinschaftlichen Angriffe gegen B und suchen diesen gleichfalls matt zu machen, gelingt dies, so ist die Partie gewonnen. Die Fi-

guren des zuerst matt gewordenen Spielers bleiben unangerührt stehen, sie haben jede Wirkung nach außen verloren und behaupten nur ihren Standpunct, decken daher auch nur einen andern Stein in so weit, als sie nicht übersprungen werden können. Sie können daher unter Umständen selbst ihrem Feinde zur Deckung dienen, indem sie den Angriff auf ihn nicht zulassen.

Wird einer der Gegner z. B. D matt, so muß sein Mitspieler suchen ihn wieder frei zu machen oder einen der Gegner schnell matt zu machen. Gelingt ihm das Erstere, so treten mit dem Augenblick, wo das Schach matt aufgehoben ist, alle bis dahin todte Figuren wieder in Wirksamkeit.

Wird einer der Gegner matt gemacht, z. B. B setzte den C matt; so scheidet auch dieser aus dem Spiel, und B und A fechten nun das Spiel allein aus.

Es kann hierbei aber ein eigner Fall vorkommen, welchen hier zu erwähnen wir für Pflicht halten. Nehmen wir unser Brett zur Hand um uns dies mehr zu versinnlichen. Der König von D stehe auf O4 und ist durch die Königin von A auf O5 im Schach gehalten, diese sei durch einen Springer von C, welcher auf N7 stehe, gedeckt, so ist der König natürlich Schach matt, denn er kann nicht aus dem

Schach ziehen. Nachdem das Spiel so einige Zeit gestanden, setzt B den C matt, und dadurch verliert der Springer N7 seine Wirkung auf die Königin O5, dadurch aber bekommt D Gelegenheit die Königin O5 zu nehmen, und ist nun wieder frei und spielt gemeinschaftlich wieder gegen A. Wäre die Königin aber noch durch eine andere Figur von A gedeckt, dann kann das Schach nicht aufgehoben werden, denn die schützende Figur würde den König schlagen.

Es liegt dieser Fall in der Natur der Sache; der König ist matt, weil die Königin gedeckt ist, dadurch daß C matt wird, verlieren dessen Figuren ihre Wirkung nach außen, folglich kann der Springer die Königin nicht mehr decken und D befreit sich vom Schach, entweder dadurch, daß er die Königin nimmt oder A muß solche wegziehen. Der König ist nicht Schach matt, weil die Königin dasteht, denn diese würde er schlagen, sondern weil sie gedeckt ist, und er sie daher nicht nehmen kann, ohne wieder geschlagen zu werden.

Es kann aber auch der Fall eintreten, daß C den D matt setzt, und darauf selbst von B matt gesetzt wird, in diesem Falle scheiden beide aus dem Spiele.

Nun ist noch ein anderer Fall möglich, wo fol-

gendes Verhältniß eintritt. D wäre durch C matt gesetzt, die matt setzende Figur hätte zur Deckung eine Figur von A und würde nun selbst durch C matt gesetzt. Kann in diesem Falle A die schützende Figur wegnehmen oder nicht? Ich bin der Meinung, daß sie nicht weggenommen werden kann, aus folgenden Gründen. Das matt setzende Spiel würde erst durch diese Figur so kräftig, daß es den Gegner matt setzen konnte, ohne dieselbe hätte kein Matt statt gefunden; soll daher das Matt fortwirken, so muß auch diese Figur stehen bleiben.

Einige sind der Meinung, daß wenn ein matt setzender Spieler selbst matt gesetzt wird, dadurch der andere befreit werde, und schließen dabei nach dem Grundsatz, daß diese Figuren durch das Matt ihre Wirksamkeit verlören, mithin auch den bis dahin matt gehaltenen Gegner nicht mehr matt halten können. Dieser Schluß scheint mir nicht richtig, denn wenn D durch C matt gesetzt ist, so kann er nur dadurch befreit werden, daß C gezwungen wird das Schach matt aufzuheben, nicht aber dadurch, daß C auch matt wird. Ich würde mich vielmehr darüber so erklären, daß D im Matt bliebe, wenn C ihn allein Schach matt gehalten hat: haben aber beide Spieler A und C mitwirken müssen, dann

glaube ich hört das Matt auf, indem dann einer der vorerwähnten Fälle eintreten muß. Es scheint mir nicht logisch richtig, daß der unthätige D wieder thätig werden soll, weil C nicht mehr thätig sein kann.

Ist eine Partie matt gesetzt, so kann sie von der befreundeten wieder befreit werden, wenn der Gegner gezwungen wird, dies Matt aufzugeben, doch steht es auch dem Angreifer frei das Schachmatt aufzuheben, indem er den König frei läßt; daß die Figuren eines matt gesetzten-Spielers ohne Wirkung sind, ist schon früher erwähnt worden, sie können aber auch nicht geschlagen werden.

Bei der Aufhebung, d. h. bei der freiwilligen, eines Schachmatt kann aber nicht gleich geschlagen werden, sondern der König muß erst entweder gezogen sein, oder wenn dies nicht nöthig ist, wenn er durch den Zug des Gegners selbst schon aus dem Matt kömmt, so muß er erst einen andern Zug gemacht haben. Z. B. die Königin stände N5, der matte König auf O4, so würde derselbe weder nach N4 noch O5 können, die Königin ginge von N5 nach D14 oder in dieser Richtung, so bliebe der König zwar noch im Schach, aber er könnte aus selbigem gezogen werden; ginge dagegen die Königin in der Richtung N4 N11, so wäre kein besonderer

Zug nöthig und der Spieler würde eine andere beliebige Figur ziehen können. Diese Regel bezieht sich jedoch nur auf den, welcher das Schach matt aufhebt, der andere Gegner dagegen kann schlagen. Z. B. D sei von C matt gesetzt, C hebe dieses Matt auf, könnte aber einen Officier dabei schlagen, so gibt dies die Regel des Spieles nicht zu, dagegen kann A Alles schlagen was er erreichen kann.

Es versteht sich von selbst, daß die Spielenden, welche zusammen spielen, sich aller Redensarten oder Zeichen enthalten müssen, welche auf das Spiel selbst Bezug haben und dem Mitspieler eine Anleitung geben können und sollen, wie er seine Züge einzurichten hat. Nicht allein daß dieses Verfahren für die Gegner höchst unangenehm ist, so verliert auch das Spiel selber an Interesse, indem im Errathen der Plane das Anziehende des Spieles liegt.

Zwölftes Kapitel.

Von dem Spiel unter Vieren im Allgemeinen.

Nachdem wir in den vorstehenden Kapiteln die Grundzüge zu dieser Art des Schachspiels kennen

gelernt haben, wollen wir nun noch summarisch dasselbe betrachten.

Für einen Anfänger im Schachspiel ist es durchaus nicht räthlich, sich in dasselbe einzulassen, da es zu sehr zusammengesetzt ist und um gut gespielt zu werden eine Uebersicht erfordert, die vom Anfänger nicht erwartet werden kann. Es kann ihm so wenig Vergnügen machen, sich in ein Spiel einzulassen, welches er eigentlich nicht versteht, als es den Mitspielern Freude machen kann, mit Jemandem zu spielen, der dem Spiele nicht gewachsen ist. Ich glaube es wird ihm sogar schädlich seyn, denn er wird sich zu sehr daran gewöhnen, im Spiele von Andern unterstützt zu werden, und da hierbei nur wenig Plane gemacht werden können, das Ganze des Spiels mehr Coup de main ist, oder nur durch die augenblickliche Stellung der Züge bestimmt wird; so wird er dadurch von der Anlegung ordentlicher Pläne immer mehr entfernt werden, daher im eigentlichen Spiele mehr zurück als vorwärts kommen.

Es ist nicht zu läugnen, daß diese Art des Spieles in so fern einen gewissen Vorzug hat, daß mehrere Personen daran theilnehmen können, auch gewährt dieselbe mehr Abwechselung als das Schach

unter zweien, aber die Feinheiten lassen sich, wie auch schon früher erwähnt ist, bei selbigem nicht anwenden, so vollständig angelegte Pläne können nur sehr selten ausgeführt werden. Dieses Spiel erfordert viel Umsicht und Ueberblick, und eine sehr genaue Berechnung der Züge. Jeder Spieler mache sich seinen Plan zum Angriff, bei dessen Anlegung er aber nicht allein dahin trachten muß, den Plan seines Gehülfen oder Alliirten aufzufassen, sondern auch die Pläne seiner Gegner sich zu entziffern. Das Erstere ist nothwendig, um nöthigen Falls den Mitspieler unterstützen zu können, das Letztere um sich selbst gegen einen Angriff zu schützen. Ist ein Plan so angelegt, daß er diesen verschiedenen Zwecken entspricht, so ist derselbe gewiß als vollkommen zu betrachten und wird es den Gegnern sehr schwer machen, ihn zu entziffern, dieselben auch desto mehr in Verlegenheit setzen, wenn, aus einer Vertheidigung, sich mit einemmale ein wohl geordneter Angriff entwickelt. Je schneller dies geschieht, desto größer wird auch der Erfolg sein, vorzüglich wenn der Alliirte solchen mit unterstützen kann. Ist es nicht möglich den offenen Angriff zu unterstützen, so suche man wenigstens den nicht angegriffenen Gegner zu beschäftigen; dies gewährt in vielen Fällen schon

Hülfe genug, indem dadurch der Angegriffene auf seine eignen Kräfte beschränkt wird.

Hat ein Spieler einen Angriffsplan entworfen; dabei auf die Mitwirkung seines Gehülfen gerechnet, er bemerkt aber, daß derselbe darauf nicht eingeht, ihn nicht unterstützt, dann ist es räthlicher den Plan lieber ganz aufzugeben, als sich zu weit zu enfiliren und vielleicht dadurch Blößen zu geben, welche der Gegner zu benutzen nicht unterlassen wird.

Man suche so viel als möglich die Flanken des Feindes anzugreifen, denn dadurch wird man den Gegner besonders schwächen, indem er sein Spiel gezwungen dadurch öffnen muß, und wenn nun beide Spieler diese Lücken benutzen, so wird er entweder matt werden, oder nur mit großen Aufopferungen sein Spiel wieder herstellen können.

Die gegenseitige Hülfe muß sich jedoch nicht allein auf die Angriffe, sondern auch auf die Vertheidigung erstrecken; wird der Mitspieler angegriffen, so muß derselbe mit allen Kräften unterstützt werden, selbst die Aufopferungen einzelner Figuren dürfen nicht geschont werden, weil dadurch oft größere Vortheile zu erringen sind, als wenn der Freund zu sehr geschwächt ist, wir selbst aber noch alle Kräfte besitzen. Haben beide Spieler nur noch ein

complettes Spiel, so wird mit diesem weit mehr zu machen sein, wenn die Figuren unter beiden getheilt sind, als wenn sich dieselben bei einem der Spieler befinden. Es liegt hierin ein scheinbarer Widerspruch, indem dieser eine die Figuren mehr zu einem geregelten Plan verwenden kann, als wenn die Figuren getheilt sind, aber er ist nur scheinbar, denn sind die Officiere alle in einer Hand, und die Gegner können diesen einen angreifen, sicher, daß dessen Gehülfe zu seiner Unterstützung nicht mitwirken kann, so wird ihnen der Sieg leicht werden, indem sie immer zwei Züge haben, während der Angegriffene nur einen solchen hat, er kann daher gegen zwei ihn angreifende Officiere nur einen in Wirksamkeit bringen. Hätte dagegen sein Alliirter die Hälfte, so würden von den vorhandenen Officieren noch einmal so viel in Thätigkeit gesetzt werden können, daher schone man nicht seine Officiere, wenn der Freund in Noth ist, sondern opfere ihm gern einen Theil derselben, wenn sich dessen Rettung nur einigermaßen voraussehen läßt. Vorzüglich der schwächere Spieler beachte dies, er bedenke, daß wenige Officiere in den Händen eines geübten Spielers viel vermögen.

Wenn, wie wir schon gesagt haben, dies Spiel

für den Anfänger nichts ist, wenn dasselbe sich nicht dazu eignet, Plane entwerfen und ausführen zu lernen, so ist es doch nicht zu leugnen, daß dasselbe den Vortheil gewährt, dem der es mit Aufmerksamkeit spielt einen raschen und sichern Ueberblick zu verschaffen, indem der Spieler sein Augenmerk nicht allein grade über, sondern auch links und rechts wenden muß.

Jeder Spieler spielt gewissermaßen zwei Partien; eine directe und eine indirecte, welche als eine Aufgabe in Verbindung stehen.

Zur Litteratur des Schachspiels.

Wir haben gleich im Anfange gesehen, daß das Schachspiel nicht allein das älteste Spiel auf der Erde ist, denn die Chinesen behaupten, dasselbe schon 200 Jahr vor unserer Zeitrechnung gekannt zu haben, sondern auch gewiß von allen Spielen das durchdachteste, so daß es beinah aufhört ein Spiel zu sein. Dasselbe ist vermöge seiner ganzen Zusammenstellung ganz dazu geeignet, das Nachdenken und

richtige Schließen eben so gut zu befördern, als die Mathematik, und beschäftigt den Geist in einem hohen Grade, daher ist dasselbe auch zu allen Zeiten geachtet und geschätzt worden, und Fürsten haben es nicht unter ihrer Würde gehalten, demselben ihre Aufmerksamkeit zu widmen, und in selbigem sich von ihren schweren Berufspflichten zu erholen. Es gewährt überhaupt eine sehr angenehme und fesselnde Unterhaltung, so daß die Stunden schnell vergehen, und da man demselben seine ganzen Gedanken widmen muß, so ist es ganz dazu geeignet, die Stunden des Trübsinns zu mildern.

Es ist eine bekannte Sache, daß Kurfürst Johann Friedrich der Großmüthige, und sein Unglücks-Gefährte, der wackere Philipp von Hessen, sich in ihrer Gefangenschaft die Zeit mit diesem edeln Spiele vertrieben. Der bekannte Marschall von Sachsen war ein großer Liebhaber dieses Spieles, und Don Juan d'Austria, bekannt als Feldherr, war ein solcher Verehrer davon, daß er es in einem besonders dazu getäfelten Zimmer mit lebenden Figuren spielte.

Daß ein solches Spiel auch Geister erwecken mußte, welche dasselbe in Schriften auseinandersetzen, läßt sich leicht vermuthen. Vielleicht der älteste

deutsche Schriftsteller war ein Herzog von Braunschweig (unter dem angenommenen Namen Augustus Selenus, nach Andern Gustav Selenus), August, welcher im siebenzehnten Jahrhundert ein Werk darüber in Quart herausgab, welches jetzt aber sehr selten ist.

Außer diesen hat Gioachino Graeco Calabrois das Schachspiel dargestellt und schriftlich vorzüglich viele Beispiele von Spielen gegeben, wie früher schon erwähnt worden. Der Araber Philipp Stamma in Smyrna hat gleichfalls über dieses Spiel geschrieben und vorzüglich in seinen von ihm sogenannten Schachgeheimnissen uns einen wahren Schatz hinterlassen.

Philidor ein Franzose lebte im verflossenen Jahrhundert von 1726 bis 1795 und hat wegen seines Schachspielens Epoche gemacht, wir haben bereits darüber im 6ten Kapitel Einiges angeführt. Auch dieser hat uns seine Gedanken schriftlich hinterlassen, und er verdient in jeder Hinsicht studirt zu werden. Vielleicht von allen Schachspielern ist er derjenige, welcher die Bauern am besten zu gebrauchen wußte, denn aus ihm kann man deren Werth erkennen lernen.

Sehr brauchbar ist auch das von einer Gesellschaft von Liebhabern des Schachspiels herausgege-

bene Buch: **Traité théorique et pratique du jeu des Echecs, par une société d'Amateurs. 12. 1775.** Ins Deutsche wurde dieses im Jahr 1780 übersetzt und erschien zu Berlin unter den Titel: Theoretisch-praktischer Unterricht im Schachspiel.

Als ein ganz vorzügliches Werk ist auch zu empfehlen: Kochs Codex der Schachspielkunst, Magdeburg bei Heinrichshofen, von welchem 1813 — 15 eine 2te Auflage erschienen ist. Es ist dies eins der weitläuftigsten und umfassendsten Werke, vorzüglich ganz für Anfänger eingerichtet, aber auch der Eingeweihte findet darin Nahrung und wird sie mit Zufriedenheit genießen.

Die vorerwähnten Stamma'schen Geheimnisse hat Preusler herausgegeben, dieselben nicht allein auseinander gesetzt, sondern auch mit vielen Anmerkungen versehen, es ist dieses Buch zu Berlin im Jahre 1823 in der 2ten Auflage bei Enslin erschienen. Ein Beweis, daß dasselbe bei den Kennern und Liebhabern des Schachspiels Abgang gefunden und von ihnen geschätzt wird. Außerdem sind noch mehrere kleine Schriften über das Schachspiel erschienen, die mehr oder weniger Werth haben und die Aufmerksamkeit verdienen, im Allgemeinen aber nur geringerer Gattung als die vorerwähnten sind, welche, wie schon

gesagt, entschiedenen und classischen Werth haben, denn sie genügen nicht allein dem Anfänger, sondern auch dem Kenner und Eingeweihten des wahrhaft edeln Schachspiels, welches diesen Namen wohl eher verdient als das Billard, von welchem man häufig sich dieses Ausdrucks bedient.

Es ist dies von allen Spielen dasjenige, welches bei einer ungeheuern Menge von Verschiedenheiten dennoch nur auf richtigen, gewissermaßen logischen Schlüssen beruht, welches so weit geht, daß einer der preiswürdigsten Schachspieler, der schon mehr erwähnte Philidor, behauptete, wer den ersten Anzug habe, müsse auch die Partie gewinnen; diese Behauptung möchte ich doch nicht so gradezu unterschreiben, es sei denn, daß ein Philidor den Anzug hätte. Er muß diese Aufgabe doch gelöst haben, weil sonst nicht anzunehmen, daß er die Behauptung aufgestellt haben würde.

Die ersten Schriften über das Schachspiel sind von den Arabern erschienen, welche dies Spiel wahrscheinlich schon den Spaniern lehrten, denn diese haben unter den Europäern auch zuerst darüber ihre Gedanken schriftlich mitgetheilt, welchen dann die Engländer und Italiener folgten. Unter letzteren hat Vida, der zuletzt Bischof von Alba im Herzogthum

Montferrat war, dasselbe in lateinischen Versen besungen, er starb im hohen Alter von 96 Jahren. Der Italiener Duchi hat ein italienisches Lehrgedicht über das Schachspiel hinterlassen.

Ueber Spiele und Spielendungen zur Uebung für Schachspieler.

Es ist nicht allein für den Anfänger, sondern auch für den geübteren Schachspieler eine sehr gute Uebung, ganze gegebene Spiele nachzuspielen und die Spielendungen gleichfalls durchzugehen. Es liegt wohl in der Natur der Sache, daß wenn der Zweck hierbei erreicht werden soll, es nicht hinlänglich ist, das Spiel nur aufzustellen und die Figuren vorgeschriebenermaßen an einander zureihen und das Spiel so weit zu bringen bis Einer matt ist, wer dieses thut, wird dabei keinen Gewinn haben. Ein solches Spiel muß, wenn der Zweck nicht verfehlt werden soll, jedem Zuge nach ordentlich analysirt werden, d. h. der Spieler muß bei jedem Zuge zu ergründen suchen, warum diese oder jene Figur gezogen ist, hat er auf diese Weise das Spiel durchge-

spielt, so suche er dasselbe nachzuspielen, oder die gemachten Züge aus dem Gedächtniß zu wiederholen, nur eine solche Uebung kann Vortheile gewähren und dahin führen, zum guten Schachspieler sich auszubilden. Die Gewohnheit der Araber, bei denen das Schachspiel in großen Ehren steht, beim Spiele einen Gehülfen oder Secundanten zu haben, ist wohl nicht ganz unrichtig, indem der Austausch der Ideen hier sehr zweckmäßig erscheint, wenn gleich wir es nicht lieben einen Mitspieler zu haben. Vielleicht ist hierein die Veranlassung zu suchen, daß es dort solche vorzügliche Schachspieler gibt.

Was hier von ganzen Spielen gesagt ist, gilt auch von den Spielendungen. Diese können zweierlei Art sein, indem dieselben den letzten Theil eines Spiels enthalten, so daß noch mehrere Wendungen zu machen sind, oder sie sind von so weit vorgerückten Spielen entnommen, daß keine solchen Wendungen mehr möglich sind, sondern ein gezwungenes oder eigentlich erzwungenes Matt eintritt, so daß selbst bei mehreren möglichen Zügen doch jedesmal das Matt erfolgen muß, wenn der Angriff gehörig geleitet wird.

In den diesem angehängten Spielendungen, denen jedesmal die Auflösung beigefügt ist, tritt der

Fall öfters ein, daß der König mehrere Züge machen kann, diese Abweichungen sind möglichst verfolgt, aber es wird jedesmal das Matt die Folge sein, welche unausbleiblich ist. Um nun alle nur mögliche Wendungen eines solchen beinahe beendigten Spieles aufnehmen zu können, ist es unausbleiblich, daß auch Spiele mitunter vorkommen, welche schlecht sind, allein hier der Vollständigkeit wegen aufgenommen werden mußten. Es wird beim Durchgehen derselben Jeder leicht die besseren von den schlechteren unterscheiden können.

Spielendungen, welche mehrere Arten des Angriffs erlaubten, sind auch nach diesen ausgeführt, um möglichst alle Einseitigkeit zu vermeiden und zugleich dem Anfänger und auch dem minder geübten Spieler zu zeigen, daß oft auf mehrere Arten ein Angriff gemacht und durchgeführt werden könne.

Bei dem Auflösen dieser Aufgaben, denn als solche sind sie zu betrachten, wähle man die leichteren, d. h. solche welche mit wenigen Zügen endigen zuerst, und gehe nach und nach zu den längern über. Manche von diesen werden vielleicht leicht und ohne Interesse sein, andere hingegen durch ihre Wendung überraschen und einen nicht erwarteten Ausgang nehmen.

Diese Spielendungen werden auch die Ueberzeugung gewähren, daß der Angreifer nicht immer die Figuren schonen, sondern solche mitunter auch aufopfern muß, wenn er zum Zweck gelangen will. Daß es eine Unmöglichkeit ist, alle Spielendungen anzugeben, liegt in der Natur des Spiels, welche eine so ungeheure Menge von Wendungen zuläßt, daß ihre Zahl zwar berechnet, aber auch angenommen werden kann, daß, troz des hohen Alters des Spiels und dessen Verbreitung, bis jetzt noch lange nicht alle möglichen Spiele gespielt sind; allein daß, wenn auch nicht in allen, doch in vielen Spielen Situationen vorkommen, wo solche auf einem kürzeren Wege beendigt werden können, als solches gewöhnlich geschieht, davon bin ich fest überzeugt, aber sie werden nicht immer beachtet, da sie vielleicht durch das Ohngefähr herbeigeführt, außer dem Plane liegen, weßhalb die Combination auch nicht gemacht wird.

Sollen solche Uebungen, wie die Auflösung oder Abwickelung einer solchen Spielendung ist, von wirklichem Nutzen sein, so mache man die Sache nicht allein auf dem gewöhnlichen Wege, wie er vorgeschrieben ist, sondern wechsele auch mit den Figuren, lasse an die Stelle der schwarzen die weißen treten und verändere so den Angriff.

Zu den Aufgaben des Schachspiels gehört auch der sogenannte Tummelsprung, wo der Springer von einem gegebenen Felde des Schachbretts so geführt wird, daß er bei strenger Befolgung seines Ganges nach und nach alle Felder des Schachspiels besetzt, so daß von den 64 Feldern desselben keines unberührt bleibt. Man hat mehrere Arten desselben, und findet auch in einigen Anweisungen dergleichen ausgeführt, auch ich habe diesem zwei Arten des Tummelsprungs beigefügt, welche mir bis jetzt gedruckt noch nicht vorgekommen sind. Sie mögen speciell keinen Nutzen haben, bestimmt aber dienen sie dazu, dem Anfänger einen Beweis von der Beweglichkeit dieser Figur zu geben und deren Werth zu erhöhen. Die erste Art gibt vorzüglich die Ansicht, wie er wild über das Brett hinstreicht und nur in der Mitte sich im engeren Raume bewegt, so wie in der zweiten der Springer sich mehr im eingeschlossenern Bezirk bewegt, aber den Zweck doch erreicht, denn in Letzterer wird gewissermaßen das Brett in 3 Theile getheilt, und der Springer verläßt einen solchen nicht eher, als bis er ihn ganz durchlaufen hat, wogegen derselbe im Ersteren gleich anfänglich das ganze Brett bestreicht und so dasselbe auch am Ende wieder begeht, gleichsam als wolle er sich überzeugen, keinen Fehlzug gemacht

zu haben. Dieser Tummelsprung ist den Spielendungen angehängt.

Da bei den Angaben der Stellungen die Figuren benannt und nicht blos mit dem Anfangsbuchstaben angegeben sind, so bedarf es dieserhalb hier keiner weiteren Angabe; das Zeichen * bedeutet daß dem Könige Schach geboten wird, und wo dasselbe doppelt ** steht, daß ein doppeltes Schach eintritt, also vorziehen oder schlagen nichts hilft.

I. Spiel.

	Schwarz.		Weiß.	
1.	D7	D5	F2	F3
2.	G8	F6	D2	D3
3.	D8	D6	E2	E4
4.	D6	E5	F3	F4
5.	E5	D4	D1	E2
6.	C7	C6	E4	E5
7.	F6	G4	G1	H3
8.	C8	F5	C2	C3
9.	D4	C5	D3	D4
10.	C5	C4	B1	D2
11.	C4	A4	H3	F2
12.	H7	H5	H2	H3
13.	G4	H6	E2	D1
14.	B7	B5	D1	A4
15.	B5	A4	B2	B3
16.	F5	C2	G2	G3
17.	E7	E6	F1	D3
18.	C2	D3	F2	D3
19.	A4	A3	B3	B4
20.	H6	F5	D2	F1
21.	F7	F6	C1	A3
22.	F6	E5	F4	E5
23.	G7	G6	E1	E2
24.	F8	H6	H1	G1
25.	A7	A6	D3	C5
26.	A6	A5	C5	E6
27.	A5	B4	A3	B4
28.	B8	A6	B4	A3
29.	E8	F7	E6	F4
30.	A8	B8	E2	F2
31.	A6	C7	A3	D6
32.	H8	C8	E5	E6*
33.	F7	F6	D6	E5*
34.	F6	E7	F4	G6*
35.	E7	E8	E5	F6
36.	C7	E6	A1	E1
37.	B8	B2*	E1	E2
38.	B2	E2*	F2	E2
39.	E8	F7	F6	E5
40.	F7	G6	G3	G4

	Schwarz.	Weiß.
41.	C8 A8	G4 F5*
42.	G6 F5	F1 G3*
43.	F5 G6	G3 E4*
44.	G6 H7	E4 F6*
45.	H7 H8	F6 D5*
46.	H6 G7	D5 B4
47.	C6 C5	B4 C6
48.	A8 A2*	E2 D3
49.	G7 E5	D4 E5
50.	E6 F4*	D3 E4
51.	F4 H3	G1 F1
52.	H3 G5*	E4 F5
53.	G5 F7	E5 E6
54.	F7 D6*	F5 F6
55.	A2 A6	C6 E7
56.	C5 C4	F6 G6
57.	D6 E4	F1 F8*
		Matt.

II. Spiel.

In diesem Spiele haben die Schwarzen die Stellung der Weißen eingenommen, d. h. sie stehen auf dem Brette, da, wo sonst die Weißen stehen; dem Spieler zunächst in den Reihen 1 und 2 des Bretts.

	Schwarz.	Weiß.
1.	D2 D4	E7 E5
2.	D4 D5	G8 F6
3.	B1 C3	C7 C6
4.	E2 E4	C6 D5
5.	E4 D5	E8 E7
6.	F1 C4	B8 A6
7.	F2 F3	A6 C7
8.	C3 B5	C7 B5
9.	E1 A5*	B7 B6
10.	A5 B5	E7 D6
11.	C1 D2	A7 A6
12.	B5 B3	B6 B5
13.	D2 B4	D6 C7
14.	C4 D3	E8 B4
15.	B3 B4	F6 D5
16.	B4 B3	C7 D6
17.	G1 E2	H8 E8
18.	E2 G3	D5 E3*
19.	D1 E2	E3 G2
20.	G3 F5	D6 B6
21.	E2 D2	B6 F2*
22.	D3 E2	G2 F4

	Schwarz.		Weiß.			Schwarz.		Weiß.	
23.	B3	E3	F2	G2	39.	G4	F4	C6	C7
24.	E3	E4	A8	A7	40.	G8	G5	E7	D7
25.	F5	D6	E8	E7	41.	F4	E3	E4	F3
26.	D6	C8	D8	C8	42.	G3	F3	D7	E7
27.	H1	G1	G2	H2	43.	G5	E5	E7	D7
28.	G1	G7	F4	E2	44.	D2	D4	C4	C6
29.	E4	E2	H2	F4*	45.	E3	D3	C6	F6*
30.	E2	E3	F4	D4	46.	D3	F5	C7	C3*
31.	D2	E2	D4	B2	47.	F3	F4	F6	H4*
32.	A1	D1	B2	C2*	48.	F5	G4	H4	F2*
33.	D1	D2	C2	C4*	49.	F4	G5	C3	G3
34.	E2	F2	A7	C7	50.	D4	F4	G3	G4
35.	G7	G8*	C8	B7	51.	G5	G4	F2	G2
36.	E3	E4*	C7	C6	52.	G4	F5	G2	G5*
37.	F2	G3	D7	D5				matt	
38.	E4	G4	E5	E4					

III. Spiel.

	Weiß.		Schwarz.			Weiß.		Schwarz.	
1.	E2	E4	E7	E5	9.	D3	D4	D8	E7
2.	F1	C4	D7	D5	10.	rochirt		H7	H6
3.	E4	D5	G8	F6	11.	F1	E1	A7	A6 A
4.	B1	C3	B8	D7	12.	D4	E5	F6	E5
5.	D2	D3	D7	B6	13.	F3	E5	G4	E5
6.	D1	E2	F8	D6	14.	E2	E5	D6	E5
7.	F2	F4	F6	G4	15.	E1	E5	E7	E5
8.	G1	F3	F7	F6	16.	F4	E5	B6	C4

	Schwarz.	Weiß.
17.	C1 F4	C4 B2
18.	A1 E1	rochirt
19.	G2 G3	B7 B5
20.	E5 E6	B5 B4
21.	C3 D1	B2 C4
22.	F4 C7	C8 B7
23.	D5 D6	C4 D2
24.	D1 F2	D2 F8*
25.	G1 F1	F8 H2*
26.	F1 G1	H2 F8*
27.	G1 F1	F8 E1
28.	E6 E7	E1 C2 B
29.	D6 D7	C2 E8*
30.	F1 G1	E8 F5
31.	D7 D8	F8 D8
32.	C7 D8	F5 E7
33.	D8 E7	B7 D5
34.	A2 A4	B4 B8
35.	E7 D6	A8 D8
36.	D6 E5	D8 E8
37.	E5 B2	G7 G5
38.	G3 G4	E8 E1*
39.	G1 H2	E1 E2
40.	B2 D4	B3 B2

gewinnt das Spiel.

A. Erste Abänderung bei dem eilften Zuge der Schwarzen.

	Schwarz.	Weiß.
11.	. . . . .	B6 D7
12.	C3 B6	A7 A6
13.	F4 E5	F6 E5
14.	F3 E5	G4 E5
15.	D4 E5	D6 E5 C
16.	B6 C7*	E8 D8
17.	C7 A8	E7 F6
18.	C2 C3	H8 F8
19.	C1 E3	B7 B6
20.	G4 D3	E5 F4
21.	A1 C1	C8 B7
22.	A8 B6	D7 B6
23.	E4 F1	B7 D5
24.	F1 F4	F6 D6
25.	F4 F8*	D6 F8
26.	E3 B6*	D8 D7
27.	C3 C4	D5 C6
28.	C4 B5	A6 B5
29.	D3 B5	F8 F6
30.	C1 D1*	D7 C8
31.	B5 A6*	C8 B8
32.	D1 D8*	F6 D8
33.	B6 D8	G6 B7
34.	E2 E5*	B8 A8

	Weiß.	Schwarz.
35.	A6 B5	G7 G5
36.	E5 E8	G5 G4
37.	D8 B6*	B7 C8
38.	E8 C8*	matt.

C. Zweite Abänderung bei dem funfzehnten Zuge der Schwarzen in der vorstehenden Abänderung.

	Weiß.	Schwarz.
15.	. . . . .	D7 E5
16.	C1 F4	A6 B5
17.	C4 B5*	C8 D7
18.	B5 C4	H8 F8
19.	F4 E5	D6 E5
20.	E2 E5	E7 E5
21.	E1 E5*	E8 D8
22.	A1 F1	F8 E8
23.	F1 E1	B7 B5
24.	C4 B3	A8 A6
25.	C2 C3	A6 F6
26.	B3 C2	G7 G5
27.	C2 D3	G5 G4
28.	H2 H4	H6 H5
29.	B2 B3	F6 A6
30.	A2 A4	A6 A5
31.	A4 B5	D7 B5
32.	C3 C4	B5 D7
33.	D3 G6	E8 F8
34.	B3 B4	A5 A4
35.	E1 B1	D8 C8
36.	C4 C5	A4 A3
37.	B4 B5	C8 B8
38.	C5 C6	D7 C8
39.	B5 B6	C8 A6
40.	E5 E7	F8 C8
41.	D5 D6	B8 A8
42.	D6 D7	C8 B8
43.	E7 E8†	A3 C3
44.	B6 C7	C3 C6
45.	C7 B8*	Dame.matt.

† wird zum Läufer.

B. Dritte Abänderung bei dem achtundzwanzigsten Zuge der Weißen im ersten Spiele.

	Weiß.	Schwarz.
28.	F1 E1	B7 G2
29.	F2 D3	F8 F1*
30.	E1 E2	F1 A1
31.	D3 F4	G2 C6

	Weiß.	Schwarz.
32.	F4 G6	A1 A2
33.	G6 E7*	G8 H8
34.	E7 C6	A2 C2*
35.	E2 D3	C2 C6
36.	E6 E7	A8 G8
37.	D6 D7	C6 C7
38.	D7 D8†	G8 D8*
39.	E7 D8*†	H8 H7
40.	D8 C7	gewinnt das Spiel.

† Dame.

Noch eine Abänderung bei dem zehnten Zuge der Schwarzen.

	Weiß.	Schwarz.
10.	rochirt	E5 D4
11.	F3 D4	rochirt
12.	B2 B3	F8 E8
13.	F1 E1	B6 D7
14.	D4 F5	E7 F7
15.	E2 E3*	F7 F8
16.	F5 E7*	D6 E7
17.	E1 E7	D7 B6
18.	C4 D3	C8 D7
19.	E3 F3	A8 F8
20.	C1 D2	G4 H6
21.	A1 E1	F8 D8
22.	E7 E3	C7 C6
23.	D5 D6	H6 G4
24.	E3 E7	B6 C8
25.	C3 E4	C8 E7
26.	D6 E7	D8 E8
27.	E4 F6*	G4 F6
28.	F4 F5	F6 D5
29.	D3 C4	B7 B5
30.	C4 D5*	C6 D5
31.	F5 F6	G7 F6
32.	D2 H6	A7 A5
33.	H2 H3	G8 H8
34.	G2 G4	E8 G8
35.	G1 H2	D5 D4
36.	E1 F1	G8 G6
37.	G4 G5	F6 G5
38.	F1 F8*	G6 G8
39.	F8 D8	D7 E6
40.	E7 E8	G8 E8
41.	D8 E8*	E6 G8
42.	H6 G5	H8 G7
43.	E8 E7*	G8 F7
44.	H3 H4	H7 H6
45.	G5 F4	G7 G6
46.	F4 D6	G6 H5
47.	H2 H3	H5 G6

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
48.	H8 G3	A5 A4	51.	C2 B3	D4 D3
49.	G3 F4	A4 B3	52.	F4 E5	gewinnt.
50.	A2 B3	F7 B3			

IV. Spiel.

	Schwarz.	Weiß.		Schwarz.	Weiß.
1.	E7 E5	E2 E4	22.	C6 D6	E5 F3
2.	F8 C5	F1 C4	23.	C5 C4	D3 E3
3.	G8 F6	F2 F3	24.	B5 B4	E4 E6
4.	D7 D5	C4 D3	25.	D6 C6	E5 F6
5.	D5 E4	F3 E4	26.	A7 A5	F5 G7
6.	D8 D6	G1 F3	27.	F8 F7	F3 D4
7.	F6 G4	D1 E2	28.	F7 F1*	D1 C2
8.	C5 F2*	E1 D1	29.	C6 A3*	B2 B3
9.	F2 C5	H1 F1	30.	C4 B3*	D4 B3
10.	rochirt	C2 C3	31.	D8 C8*	C2 D3
11.	C8 E6	D3 G4	32.	C8 D8*	D3 E2
12.	B8 C6	D2 D4	33.	F1 F7	B3 D4
13.	E5 D4	C3 D4	34.	E6 E5	D4 E6
14.	C5 D4	C4 E6	35.	A4 B5*	E2 D1
15.	F7 E6	B1 D2	36.	F7 F1*	D1 C2
16.	A8 D8	H2 H3	37.	D8 C8*	C2 B2
17.	G4 F6	F3 D4	38.	B5 C6	E3 B3
18.	C6 D4	E2 D3	39.	A5 A4	E6 D4*
19.	C7 C5	D2 C4	40.	G8 G7	A1 F1
20.	D6 C6	C1 D2	41.	C6 A6	B3 G3*
21.	B7 B5	C4 E5	42.	G7 H8	G3 E5*

Schwarz.	Weiß.		Schwarz.	Weiß.
43. H3 G3	F1 F3		45. C3 C4	E5 G5*
44. A4 A3*	B2 A1		46. G3 H3	F3 F8*
				matt.

Einige Spielanfänge will ich hier noch für den Anfänger geben.

I.

Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1. E2 E4	E7 E5		6. C1 E3	B8 C6
2. F1 C4	F8 C5		7. C4 F7*	E8 F7
3. C2 C3	D7 D6		8. D1 F3*	F7 E8
4. D2 D4	C5 B6		9. F3 H5*	G7 G6
5. D4 E5	D6 E5		10. H5 D1	u. s. w.

Der Weiße hat hierbei zwar 1 Offizier und einen Bauer, der Schwarze nur zwei Bauern verloren, aber eine bessere Stellung erhalten.

II.

Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1. E2 E4	E7 E5		6. D3 D4	D8 E7
2. F2 F4	E5 F4		7. H2 H3	E7 B4*
3. G1 F3	G8 F6		8. B1 C3	G4 H6
4. D2 D3	D7 D5		9. A2 A3	B4 A5
5. E4 E5	F7 G4		10. C1 F4	u. s. w.

III.

	Schwarz.	Weiß.
1.	E7 E5	E2 E4
2.	D7 D5	D2 D3
3.	D5 E4	D3 E4
4.	G8 F6	B1 C3
5.	F6 G4	F2 F3
6.	D8 H4*	G2 G3
7.	H4 H5	C3 D5
8.	F8 E7	D5 C7*
9.	E8 F8	C7 A8
10.	G4 H2	E1 G2
11.	H2 F3*	G2 F3

Der Schwarze verliert den Springer, weil er zu rasch vorgedrungen, und hat überhaupt ein gewagtes Spiel.

IV.

	Schwarz.	Weiß.
1.	E7 E5	E2 E4
2.	D7 D6	D2 D4
3.	G8 F6	G1 H3
4.	C8 G4	F1 E2
5.	D6 D5	F2 F3
6.	G4 E6	H3 G5
7.	H7 H6	G5 E6
8.	F7 E6	F3 F4
9.	E5 F4	E2 H5*
10.	E8 E7	E4 E5
11.	F6 E8	C1 F4 ꝛc.

oder beim zehnten Zuge könnte der Schwarze auch ziehen

	Schwarz.	Weiß.
10.	F6 H5	D1 H5*
11.	E8 D7	H5 F7*
12.	F8 E7	F7 G7
13.	H8 G8	G7 H6 ꝛc.

Um nun dem Anfänger auch eine Uebersicht von solchen Spielanfängen zu geben, wo anfänglich mit dem ersten Zuge 2 Bauern gezogen werden, so habe ich hier gleichfalls einige hergesetzt.

V.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	E2 E4	E7 E5	5.	C2 C3	B4 A5
	D2 D4	D7 D6	6.	C4 E6	F7 E6
2.	D4 E5	D6 E5	7.	D1 H5*	G7 G6
3.	F1 C4	C8 E6	8.	H5 E5	der Schwarze mag ziehen wie er
4.	B1 D2	F8 B4*			

will, er verliert entweder den Thurm H8 oder den Läufer A5.

VI.

	Schwarz.	Weiß.		Schwarz.	Weiß.
1.	E7 E5	E2 E4	5.	B4 B2	D2 C3
	D7 D5	D2 D4	6.	F8 B4	C3 B4
2.	D5 E4	D4 E5	7.	B2 B4*	B1 D2
3.	D8 E7	C1 F4	8.	B4 B2	A1 D1
4.	E7 B4*	D1 D2	9.	B2 A2	C2 C3 ꝛc.

Der Weiße hat bei diesem Anfange durch seine fehlerhaften Züge seine Königin und zwei Bauern des linken Flügels verloren. Ueberhaupt hüte man sich, den König mit der Königin zu decken, so lange

der Gegner noch den Läufer der Farbe des Feldes hat, worauf der König steht, sie ist, wenn man nicht vorziehen kann, jedesmal verloren. Wir wollen den Schwarzen seinen Plan in einem zweiten Anfang verfolgen lassen, worin der Weiße aber seine Züge ändert.

VII.

	Schwarz.	Weiß.		Schwarz.	Weiß.
1.	E7 E5	E2 E4	3.	D8 E7	F2 F4
	D7 D5	D2 D4	4.	E7 B4	B1 C3
2.	D5 E4	D4 E5			

In dieser Stellung wird der Schwarze den Angriff aufgeben müssen, oder der Weiße zieht, wenn die Königin nicht zurückgehen sollte, A2 A3.

Zöge der Schwarze aber hierauf B4 A5, dann müßte der Weiße C1 E3 und im Fall sie noch das eingenommene Feld A5 behaupten wollte, B2 B4 ziehen, wo dann die Königin nur durch Aufopferung des Läufers, F8 B4, gerettet werde.

VIII.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	E2 E4	E7 E5	3.	B1 C3	C7 C6
	D2 D4	D7 D6	4.	F1 C4	
2.	D4 D5	G8 F6			

In dieser Stellung ist der Schwarze sehr eingeengt, und nur in seltenen Fällen wird es ihm gelingen, sich ohne Verlust Luft zu schaffen, wenn gleich der Zug desselben (D7 D6) nicht schlecht zu nennen ist, wenn der Weiße D4 E5 schlägt. Noch besser würde der Weiße ziehen, wenn er beim dritten Zuge spielt

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
3. F1 D3	C7 C6	5. B1 C3	C6 D5
4. C2 C4	B7 B5	6. C4 D5	

und der Bauer B5 ist preisgegeben, da er entweder durch den Springer oder Läufer genommen wird, zöge er aber B5 B4, so zieht der Weiße

D1 A4* und schlägt hierauf nach B4.

Ich will hier noch einer allgemeinen Regel gedenken: man gehe beim Anfange eines Spiels nicht zu rasch vor, und bei der Vertheidigung sei man gleichfalls, vorzüglich wenn man mit einem Unbekannten spielt, sehr vorsichtig und nehme folgende Anfänge lieber als die vorhergehenden.

IX.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. E2 E4	E7 E5	4. G1 F3	G8 F6
2. F1 C4	F8 C5	5. D1 E2	D7 D6
3. C2 C3	D8 E7	6. D2 D3	C7 C6 ꝛc.

X.

	Weiß.	Schwarz.
1.	E2 E4	E7 E5
2.	F1 C4	F8 C5
3.	C2 C3	B8 C6
4.	D2 D4	E5 D4
5.	C4 F7*	E8 F7
6.	D1 H5*	G7 G6
7.	H5 C5 ꝛc.	

XI.

	Weiß.	Schwarz.
1.	E2 E4	E7 E5
2.	F1 C4	F8 C5
3.	C2 C3	D8 E7
4.	D2 D4	C5 B6
5.	G1 E2	G8 F6
6.	D1 D3 ꝛc.	

	Weiß.	Schwarz.
1.	E2 E4	E7 E5
2.	F1 C4	F8 C5
3.	C2 C3	D8 E7
4.	G1 E2	C5 F2*
5.	E1 F2	E7 C5*
6.	D2 D4	C5 C4
7.	D1 B3	C4 E6 ꝛc.

XII.

	Weiß.	Schwarz.
1.	E2 E4	E7 E5
2.	F1 C4	G8 F6
3.	D2 D3	F8 C5
4.	G1 F3	D7 D6
5.	C2 C3	rochirt
6.	A2 A4	A7 A5
7.	rochirt	C8 E6
8.	C4 E6	F7 E6
9.	D1 B3	D8 C8
10.	D3 D4	E5 D4
11.	C3 D4	C5 B6 ꝛc.

XIII.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	E2 E4	E7 E5	6.	C4 E6	F7 E6
2.	F1 C4	C7 C6	7.	C2 C4	D6 D5
3.	D2 D4	E5 D4	8.	C4 D5	E6 D5
4.	D1 D4	D7 D6	9.	E4 E5	C6 C5
5.	F2 F4	C8 E6	10.	D4 F2	ꝛc.

XIV.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	E2 E4	E7 E5	5.	C4 B5*	C8 D7
2.	F1 C4	C7 C6	6.	B5 D7	B8 D7
3.	D2 D4	D7 D5	7.	D4 E5	D7 E5
4.	E4 D5	C6 D5	8.	D1 E2	D8 E7

XV.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	E2 E4	E7 E5	6.	C1 D2	B4 D2
2.	F1 C4	F8 C5	7.	B1 D2	D7 D5
3.	C2 C3	G8 F6	8.	E4 D5	F6 D5
4.	D2 D4	E5 D4	9.	D1 B3	C7 C6
5.	C3 D4	C5 B4			

XVI.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	E2 E4	E7 E5	4.	G1 F3	B8 C6
2.	F1 C4	F8 C5	5.	B2 B4	C5 B6
3.	C2 C3	D8 F6	6.	A2 A4	A7 A6

Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
7. D2 D3	D7 D6		10. B1 A3	G8 E7
8. H2 H3	H7 H6		11. C4 E6	F6 E6
9. D1 E2	C8 E6		12. A3 C4	

XVII.

Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1. E2 E4	C7 C5		6. D2 D4	G8 H6
2. F2 F4	B8 C6		7. C1 E3	D8 B6
3. G1 F3	E7 E6		8. D1 D2	H6 F7
4. C2 C3	D7 D5		9. D4 C5	F8 C5
5. E4 E5	F7 F5		10. E3 C5	B6 C5 ꝛc.

Stellung B.

Weiß: König E4 — Läufer F1 — Springer B1.
Schwarz: König F6.

Schwarz.	Weiß.		Schwarz.	Weiß.
1. F1 C4	F6 G6		12. E4 D7*	F8 E8
2. E4 F4	G6 F6		13. F6 E6	E8 D8
3. B1 C3	F6 G6		14. E6 D6	D8 E8
4. C3 E4	G6 H6		15. H7 G6*	E8 D8
5. F4 F5	H6 H7		16. G6 F7	D8 C8
6. F5 F6	H7 H8		17. D7 C5	C8 D8
7. E4 D6	H8 H7		18. C5 B7*	D8 C8
8. D6 F7	H7 G8		19. D6 C6	C8 B8
9. C4 D3	G8 F8		20. C6 B6	B8 C8
10. D3 H7	F8 E8		21. F7 E6*	C8 B8
11. F7 E5	E8 F8		22. E6 D7	B8 A8

Schwarz. Weiß.
23. B7 C5 C8 B8
24. C5 A6* B8 A8
25. D7 C6* matt.

Dieses Matt kann immer nur auf einem Eckfelde erfolgen, welches von der Farbe des Läufers ist, daher muß man den König zwingen nach einer solchen Ecke zu retiriren. Ich habe dieses Spiel noch gegeben, um zu zeigen, daß der König mit dem Läufer und Springer auch matt gesetzt werden kann, wenn ihn keine andere Figur in seinem Gange aufhält, wie dies bei der vorhergehenden Stellung der Fall ist.

I. Spielendung.

Stellung.

Weiß. König F1 — Dame F6 — Thurm D1 — Springer B5 C4 — Läufer B2 — Bauer A4 E2 F3 G2.

Schwarz. König B8 — Dame G3 — Thurm E8 H8 — Springer H3 — Läufer H7 — Bauer B7 F4 F7 G5.

Weiß. Schwarz.
1. F6 D8* E8 D8
2. D1 D8* E8 D8

Weiß. Schwarz.
3. B2 E5* B8 C8
oder
(B8 A8)
4. C4 B6* matt.

Zweite Spielart.

Weiß. Schwarz.
1. F6 D6* B8 C8
oder
B8 A8
2. C4 B6* matt.

Dritte Spielart.

Weiß. Schwarz.
1. D6 E5* E8 E5
2. B2 E5* B8 C8
3. C4 B6* matt.

II. Spielendung.

Stellung.

Weiß. König A2 — Thurm E1 — Springer D5 G5 — Läufer B1 F2 — Bauer A3 B5 F3 H4

Schwarz. König F8 — Dame A4 — Thurm A5 D8 — Springer C5 G3 — Bauer A6 C6 G7 H7.

Weiß.	Schwarz.
1. F2 C5*	F8 G8
2. D5 E7*	G8 H8
3. G5 F7*	matt.

Zweite Spielart.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. F2 C5*	F8 G8	4. H7 G5*	F7 F6
2. D5 E7*	G8 F8	5. E1 E6*	matt.
3. G5 H7*	F8 F7		

Dritte Spielart.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. F2 C5*	F8 G8	5. E1 E7*	D7 C8
2. D5 E7*	G8 F8	6. E7 C7*	C8 B8
3. G5 H7*	F8 E8	7. C5 A7*	B8 A8
4. E7 D5*	E8 D7	8. D5 B6*	matt.
	oder		
	(E8 F7) a.		

a.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
4. . . . . *	E8 F7	7. D5 F6*	G8 H8
5. E1 E7*	F7 G8		oder
6. H7 F6*	G7 F6		G8 F8
		8. E7 H7*	matt.

Zöge der Schwarze aber beim sechsten Zuge nicht G7 F6 sondern G8 H8, so ist er frei.

III. Spielendung.

Stellung.

Weiß. König H1 — Dame C3 — Thurm B1 — Springer B4 — Läufer F3 F4 — Bauer B5 C5 D3 G3 H2.

Schwarz. König A7 — Dame H3 — Thurm C8 E8 — Springer E3 G7 — Läufer A5 C2 — Bauer A6 C7 F5 G6 H5.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	B5 B6*	C7 B6	6.	C6 E7*	A8 A7
2.	C5 B6*	A5 B6	7.	B1 B7*	A7 A8
3.	C3 G7*	C8 C7	8.	B7 C7*	A8 B8
4.	G7 C7*	B6 C7	9.	C7 C8**	B8 A7
5.	B4 C6*	A7 A8	10.	F4 E3*	matt.

Zweite Spielart.

	Weiß.	Schwarz.
1.	B4 C6*	A7 A8
2.	C6 A5*	A8 A7
3.	B5 B6*	C7 B6
4.	C5 B6*	matt.

Wenn die vorhergehende Aufstellung beibehalten, der schwarze Bauer C7 aber weggelassen wird, so ergeben sich folgende Spielendungen.

Erste Spielart.

Weiß. Schwarz.

1. F4 B8* entweder A7 B8 oder (C8 B8) a.
2. B4 A6* B8 A7
3. C3 G7* C8 C7
4. B5 B6* A5 B6
5. C5 B6* A7 A6
6. B1 A1* A6 B6
7. G7 D4* C7 C5
8. D4 D6* B6 B5

Weiß. Schwarz.

9. D6 A6* B5 B4
10. A6 B6* entweder B4 C3 oder (C5 B5) b.
11. B6 C5* C3 D2
12. C5 B4* D2 D3
13. A1 A3* C2 B3
14. A3 B3* D3 C2
15. B4 C3* matt.

a.

Weiß. Schwarz.

1. . . . . * C8 B8
2. B4 C6* A7 A8
3. C6 A5* B8 B7
4. F3 B7* entweder A8 B8 oder (A8 A7) †
5. A5 C6* B8 C7
6. B5 B6* C7 B7

Weiß. Schwarz.

7. C6 A5* B7 B8
8. A5 C6* entweder B8 A8 oder (B8 B7) †† auch (B8 C8) †††
9. B6 B7* matt.

†.

Weiß. Schwarz.

4. . . . . * A8 A7

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
5. B5 B6*	A7 B8	9. B6 B7*	A8 A7
6. A5 C6*	B8 B7	10. C8 C5*	A7 B8
7. C6 D8*	E8 D8	11. C6 C7*	matt.
8. C5 C6*	B7 A8		

††.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
8. . . . . *	B8 B7	21. H3 F4*	E2 D2
9. C6 D8*	B7 C8	22. G7 B2*	D3 C2
10. B6 B7*	C8 C7	23. B2 D4*	D2 E1
	(C8 B8	24. H1 G1	C2 E4
macht D8 C6* matt.)		25. D4 C3*	E1 D1
	auch	26. C3 A1*	D1 D2
	C8 D8*	27. A1 B2*	E4 C2
11. C3 A5*	C7 D7	28. C6 C7	E3 C4
12. C5 C6*	D7 D6	29. B2 B4*	D2 D1
13. A5 B4*	D6 E5	30. C7 C8 Thurm	E8 E1*
14. B4 C5*	E5 F6	31. G1 G2	C4 E3*
15. C5 D6*	F6 G5	32. G2 H3	E1 E2
16. D8 F7*	G5 G4	33. C8 D8*	E2 D2
17. D6 G6*	G4 F3	34. B4 D2*	matt.
18. F7 G5*	F3 E2		(D1 C1
19. G5 H3	C2 B1	macht F4 E2* matt.	
20. G6 G7	B1 D3		

*

Weiß.	Schwarz.
10. . . . . *	C8 D8

Weiß.	Schwarz.
Thurm	
11. B7 B8*	D8 E7
12. B1 B7*	E7 E6
13. B7 B6*	E6 D7
	(E6 D5
macht B6 D6* matt.)	
14. B8 B7*	D7 C8
15. B7 B8*	C8 C7
16. C8 G7*	E8 E7
17. G7 E7*	matt.

†††.

Weiß.	Schwarz.
8. . . . . *	B8 C8
9. C6 A7*	C8 B8
10. A7 C6*	B8 C8
11. B6 B7*	C8 C7
12. C8 A5*	C7 D7
13. C6 B8*	D7 E7
14. A5 C7*	E7 F6
15. B1 B6*	E8 E6
16. B8 D7*	F6 F7
	(F6 G5
macht C7 F4* matt.)	
17. D7 F8*	F7 F6
18. C7 D8*	F6 F7
19. D8 D7*	entweder
	F7 F8
	oder
	F7 F6 *
20. B7 B8* Thurm	E6 E8
21. B6 F6*	F8 G8
22. D7 F7*	G8 H7
23. F7 G6*	H7 H8
24. B8 E8*	G7 E8
25. F6 F8*	matt.

*

Weiß.	Schwarz.
19. . . . . *	F7 F6
20. D7 E6*	F6 G5
21. E6 E3*	F5 F4
22. E3 F4*	matt.

b.

Weiß.	Schwarz.
10. . . . . . *	C5 B5
11. B6 D4*	E3 C4
12. D4 C4*	matt.

Zweite Spielart.

Weiß.	Schwarz.
1. C3 G7*	A5 C7
2. B4 G6*	A7 A8
3. C6 A7*	A8 B8
4. B5 A6*	B8 A7
5. B1 B7*	A7 A8
6. B7 C7*	A8 B8
7. C7 C6*	B8 A8
8. C6 B6*	C8 C6

Weiß.	Schwarz.
9. F3 C6*	matt.

oder auch beim 8ten Zuge
C6 C8** matt.
Zöge nach dem neunten Zuge der Schwarze
E8 E4
dann gibt
G7 B7* matt.

Dritte Spielart.

Weiß.	Schwarz.
1. B4 C6*	A7 A8
2. C6 A7*	A8 A7
3. B5 B6*	A5 B6
4. C5 B6*	matt.

Vierte Spielart.

Weiß.	Schwarz.
1. B5 B6*	A5 B6
2. C5 B6*	A7 B6
3. B4 C6*	matt.

Fünfte Spielart.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. B4 C6*	C8 C6	3. C5 B6*	C6 B6
2. B5 B6*	A5 B6 auch (A7 B7)a.	4. C3 C7*	B6 B7
		5. C7 B7*	matt.

a.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
2. . . . . . *	A7 B7 (A7 A8 macht F8 C6* matt.)	5. B6 B7*	C8 D8
3. C3 G7*	B7 C8	6. F4 G5*	C6 F6
4.	(B7 A8 macht wie vorstehend F3 C6* matt.)	7. G5 F6*	E8 E7
		8. G7 E7*	matt.

IV. Spielendung.

Stellung.

Weiß. König G1 — Dame B2 — Springer B3 — Läufer A3 — Bauer B5 E3 G2.

Schwarz. König D8 — Dame H4 — Thurm A8 — Springer B8 F2 — Bauer A6 C7 F5 G3 G5.

Erste Spielart.

Weiß.	Schwarz.				Weiß.	Schwarz.		
1. B2	F6*	D8	C8		5. E6	E7*	B8	D7
2. F6	E6*	C8	B7		6. E7	D7*	A7	B8
3. B3	C5*	B7	A7		7. D7	B7*	matt.	
4. B5	B6*	C7	B6					

Zweite Spielart.

Weiß.	Schwarz.				Weiß.	Schwarz.		
1. B2	F6*	D8	C8				oder	
2. F6	E6*	B8	D7				D7	C5 a.
3. E6	E8*	C8	B7		5. E8	E6*	B6	A7
4. B3	C5*	entweder			6. E6	A6*	matt.	
		B7	B6					

a.

Weiß.	Schwarz.				Weiß.	Schwarz.		
4.	*	D7	C5		8. C6	D5*	D8	C8
5. E8	C6*	B7	C8		9. D5	G8*	C8	B7
6. C6	A8*	C8	D7		10. G8	D5*	B7	C8
7. A8	C6*	D7	D8		11. D5	A8*		

Da der Weiße hiernach immer * bieten aber nicht matt machen kann, so ist die Partie als eine solche zu betrachten, welche von keinem Theile gewonnen oder verloren wird, also remise ist.

V. Spielendung.

Stellung.

Weiß. König F1 — Thurm D2 — Springer A5 B4 — Läufer F3 — Bauer A3 G2 H3.

Schwarz. König A8 — Dame H4 — Thurm E8 — Springer B7 C2 — Läufer G6 — Bauer A7 C7 G5 H6.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. D2 D8*	E8 D8	oder	
2. F3 B7*	A8 B8	1. F3 B7*	A8 B8
3. B4 C6*	matt.	2. B4 C6	
		oder A6*	matt.

VI. Spielendung.

Stellung.

Weiß. König F1 — Dame D3 — Springer B5 — Läufer A3 F5 — Bauer E3 G2 H3.

Schwarz. König B8 — Dame H4 — Thurm E8 — Springer F3 F7 — Bauer A7 B7 D6 G5.

Erste Spielart.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. A3 D6*	F7 D6	4. C7 E8*	B8 A8
2. D3 D6*	B8 A8	5. D6 D8*	matt.
3. B5 C7*	A8 B8		

Zweite Spielart.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. A8 D6*	B8 A8	4. D5 B6*	A7 B6
2. B5 C7*	A8 B8	5. D3 A3*	H4 A4
3. C7 D5*	B8 A8	6. A3 A4*	matt.

VII. Spielendung.

Stellung.

Weiß. König F1 — Dame H4 — Thurm A1 — Springer C5 H8 — Läufer E2 — Bauer B6 F2 H3.

Schwarz. König A8 — Dame H2 — Thurm B2 — Springer D6 — Läufer F8 — Bauer A7 C6 E6 F6.

Erste Spielart.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. A1 A7*	A8 B8	4. H4 F6*	F8 E7
2. C5 D7*	B8 C8	5. H8 F7*	D8 E7
3. E2 A6*	entweder	6. A7 A8*	D6 C8
	C8 D8	7. A8 C8*	E8 D7
	oder	8. C8 D8*	E7 D8
	D6 B7 a.	9. F6 D8*	matt.

a.

Weiß.	Schwarz.
3. . . . . *	D6 B7
4. A6 B7*	C8 D7

Weiß.	Schwarz.
5. B7 A6*	D7 D8
6. H4 F6*	D8 E8
7. F6 E6*	F8 E7
8. E6 E7*	matt.

Zweite Spielart.

Weiß.	Schwarz.
1. A1 A7*	A8 B8
2. C5 D7*	B8 C8
3. E2 A6*	entweder C8 D8 oder D6 B7 a.
4. H4 F6*	F8 E7
5. A7 A8*	D6 C8
6. H8 F7*	D8 E8
7. A8 C8*	E8 D7
8. C8 D8*	E7 D8
9. F6 D8*	matt.

a.

Die Abweichung bei dieser Spielart ist der in der ersten ganz gleich, so wie dieselbe überhaupt nur darin abweicht, daß der Zug A7 A8 um einen früher geschieht und der frühere einen Zug später. Ich will hierbei aber noch die Bemerkung hinzufügen, daß bei der Veränderung a, nach dem fünften Zuge der Weißen, der Schwarze auch noch ziehen könnte H2 C7. Dieser Zug würde aber ohne Nutzen sein, denn der Zug A7 C7 würde die Königin nehmen und der König doch im Schach bleiben. Zöge nach diesem Zuge D7 D6, so würde dies nur das Matt

beschleunigen, denn der Weiße würde ziehen H4 D4 und dadurch * und matt geben.

Dritte Spielart.

Weiß.	Schwarz.
1. A1 A7*	A8 B8
2. C5 D7*	B8 C8
3. A7 C7*	C8 D8
4. H6 F7*	entweder D8 E8 oder D6 F7 A.
(Siehe unten *)	
5. F7 D6*	entweder F8 D6 oder (E8 D8) B.
6. D7 F6*	E8 D8
	(E8 F8 macht H4 H6* matt.)
7. F6 D5*	D8 E8
8. E2 H5*	E8 F8
9. C7 C8*	F8 G7
10. H4 G5*	G7 H7
11. D5 F6*	matt.

A.

Weiß.	Schwarz.
4. . . . . *	D6 F7
5. H4 F6*	D8 E8 oder (F8 E7)
(Siehe ad B die Abänderung beim 7ten Zuge.)	
6. F6 E6*	E8 D8
7. C7 C8*	D8 C8
8. D7 C5*	C8 B8
9. E6 E8*	F7 D8
10. E8 D8*	matt.

B.

Weiß.	Schwarz.
5. . . . . *	E8 D8
6. D6 B7*	D8 E8

Weiß. Schwarz.
7. D7 F6* matt.
oder der Weiße ziehet
6. H4 F6* F8 E7

Weiß. Schwarz.
7. D6 F7* D8 E8
8. C7 C8* E8 D7

und die Partie steht wie beim achten Zuge der ersten Spielart.

* Bei dieser Spielart läßt sich noch eine Veränderung anbringen, indem der Weiße beim vierten Zuge folgendermaßen zieht:

Weiß. Schwarz.
4. H4 F6* F8 E7
5. F6 E7* D8 E7
6. H8 G6* E7 F7
7. G8 E5* F7 G7
oder
F7 E8 C

Weiß. Schwarz.
8. D7 C5* G7 G8
9. C7 C8* G8 G7
10. C5 E6* G7 H7
11. E2 E3* D6 F5
12. D3 F5* H7 H6
13. C8 H8* matt.

C.

Weiß. Schwarz.
7. . . . . * F7 E8
8. D7 F6* E8 D8
E8 F8
setzt C7 F7 matt.
9. C7 D7* D8 C8

Weiß. Schwarz.
10. E2 A6* C8 B8
oder
(D6 B7)†
11. D7 D8* D6 C8
12. D8 C8* matt.

†.

Weiß. Schwarz.
10. . . . . * D6 B7
11. D7 C7* C8 B8

Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
	oder	12.	G7 B7*	B8 A8
	(C8 D8	13.	B7 A7*	A8 B8
	macht E5 F7* matt.)	14.	F6 D7*	matt.

Anmerkung.

Bei dem 10ten Zuge, in der vorstehenden Abänderung, G7 H7 vermeidet der Schwarze die Züge G7 H6 und G7 F6, obgleich ihn dieselben anscheinlich retten, damit nicht E5 G4 * bietet und die Dame H2 schlägt, wodurch ebenfalls die Partie verloren sein würde, da der Spieler der weißen Figuren noch zu stark ist.

Wollte der Schwarze nach dem siebenten Zuge G6 E5 mit der Dame den Springer schlagen, so würde D7 E5 die Dame nehmen und der König doch im Schach bleiben. Ich werde dies als eine abgesonderte Spielendung hier aufführen.

VIII. Spielendung.

Stellung.

Weiß. König F1 — Thurm C7 — Springer D7 G6 — Läufer E2 — Bauer B6 F2 H3.

Schwarz. König F7 — Dame H2 — Thurm B2 — Springer D6 — Bauer C6 E6.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. G6 E5*	H2 E5	7. G7 H7*	H4 G5
2. D7 E5**	F7 F6	8. H7 H6	D6 F5
3. E5 G4*	F6 F5	9. H6 F6	F5 D6
4. E2 D3*	F5 G5	10. F2 F3	B3 D3
	oder	11. B6 B7	D6 B7
	F5 F4 A.	12. G2 G3	B7 D6
5. C7 G7*	G5 H4	13. H3 H4*	G5 H5
6. F1 G2	B2 B3	14. F6 H6*	matt.

A.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
4. . . . . *	F5 F4	7. H7 H6	B2 B7
5. C7 H7	D6 E4	8. H6 F6*	matt.
6. B6 B7	E4 G5		

IX. Spielendung.

Stellung.

Weiß. König H1 — Dame H5 — Thurm F1 — Springer C6 D8 — Läufer E5 H3 — Bauer B6 C5 D6 G4 H2.

Schwarz. König H8 — Dame E3 — Thurm B2 — Springer E4 F7 — Läufer A3 B1 — Bauer A6 F4 G7 H7.

Erste Spielart.

Weiß.	Schwarz.
1. D8 F7*	H8 G8
2. C6 E7*	G8 F8

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
3. E5 G7*	F8 E8	6. G4 G5*	C8 B7
4. F7 E5*	E8 D8	7. H5 F7*	B7 A8
5. E7 C6*	D8 C8	8. F7 A7*	matt.

Der Weiße kann hier auch noch beim 6ten Zuge eine Veränderung machen und ziehet:

Weiß.	Schwarz.
6. E5 C4	E3 E2
7. G4 G5*	C8 B7

Das Vorziehen von E2 G4 hilft dem Schwarzen nichts, denn H3 G4 läßt das Spiel noch eben so stehen:

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
8. C4 A5*	B7 A8	10. H5 E8*	B7 B8
9. B6 B7*	B2 B7	11. E8 B8*	matt.

Zweite Spielart.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. E5 G7*	H8 G7	4. D8 E6*	G7 G8
2. H5 F7*	G7 H6	5. C6 E7*	G8 H8
3. F7 H5*	H6 G7	6. H5 E8*	matt.

Zöge beim zweiten Zuge der Schwarze
G7 H8
so macht F7 F8* matt.

Dritte Spielart.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. E5 G7*	H8 G8	3. D8 E6*	G7 F6
2. C6 E7*	G8 G7	4. H5 F5*	matt.

Vierte Spielart.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. E5 G7*	H8 G7	4. D8 E6	G5 H4
2. H5 F7	G7 H6	5. F8 H6*	matt.
3. F7 F8	H6 G5		

Fünfte Spielart.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. D8 F7*	H8 G8	4. H5 H8*	F8 F7
2. C6 E7*	G8 F8	5. H8 G7*	F7 E8
3. E7 G6*	H7 G6	6. G7 E7*	matt.
	oder		
	(F8F7) A.		

A.

Weiß.	Schwarz.
3. . . . . *	F8 F7
4. G6 H8**	F7 F8
5. H5 F7*	matt.

In dieser letzten Spielart läßt sich beim 3ten Zuge der Schwarzen noch eine Veränderung anbringen, da dieselbe aber zu vielen Abänderungen die

Veranlassung gibt, so wollen wir dieselben als eine eigene Spielart betrachten, obgleich der Anfang ganz wie bei der vorigen ist.

Weiß.	Schwarz.
1. D8 F7*	H8 G8
2. C6 E7*	G8 F8
3. E7 G6*	F8 E8
4. D6 D7*	E8 D7
5. G4 G5*	D7 C6
6. G6 E7*	C6 B5
	oder
	(C5 B7) A.
7. H3 D7*	B5 B4
	oder
	(B6 A5) B.
	auch
	(B5 C4) C.
8. E5 C3*	B4 C3
	oder
	(B4 B3) D.

Weiß.	Schwarz.
	auch
	(B4 C4) E.
	wie
	(E4 C3) F.
	und
	(E3 C3) G.
9. E7 D5*	C3 D3
10. H5 D1*	B2 D2
11. D1 B8*	D3 D4
	auch
	(D3 E2) H.
12. D5 E3	F4 E3
13. B8 A4*	D4 D5
14. F1 F5*	matt.

A.

Weiß.	Schwarz.
6. . . . . *	C6 B7
7. H3 C8*	B7 A8
8. C8 B7*	A8 B7
9. F7 D8*	B7 A8
10. B6 B7*	A8 A7
11. E7 C6*	matt.

B.

Weiß.	Schwarz.
7. . . . . . *	B5 A5
8. E7 C6*	A5 A4
9. H5 D1*	B1 C2
10. C6 D4*	A4 B4
11. D4 C2*	B2 C2
12. D1 C2	E3 B3
13. C2 E4*	B3 C4

Weiß.	Schwarz.
	oder (B4 A5) †.
14. F1 B1*	A3 B2
15. B1 B2*	B4 A3
16. E4 C4	F4 F3
17. C4 B3*	matt.

Ziehet der Schwarze beim 14ten Zuge statt B4 A8 B4 A5, so spielet der Weiße

Weiß.	Schwarz.
15. E5 C3*	A8 B4 (C4 C3 würde E4 A4* matt setzen)

Weiß.	Schwarz.
16. B1 A1*	C4 A2
17. A1 A2 oder E4 B4*	matt.

C.

Weiß.	Schwarz.
7. . . . . . *	B5 C4
8. D7 E6*	C4 B4
9. E7 C6*	B4 B5
10. F7 D6*	B5 A4
11. H5 D1*	B1 C2

Weiß.	Schwarz.
12. E6 B3*	E3 B8
13. D1 D4*	A8 B4
14. F1 A1*	B2 A2
15. A1 A2*	B3 A2
16. D4 B4*	matt.

Bis zum eilften Zuge war der Schwarze gezwungen oder konnte wenigstens gezwungen werden, die Stellung zu nehmen; ich werde vom zwölften Zuge ab hier noch eine Veränderung geben.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
12. E6 B3*	C2 B3		oder
13. D1 D4*	B5 C4		(A3 B4)†
14. D4 C4*	B2 B4	21. D6 C4*	D2 E2
15. C4 A6*	A4 B3	22. C4 B2*	E2 D2
16. F1 B1*	B3 C2	23. E5 C3*	F3 C3
17. B1 F1	E4 F2*	24. F1 F2*	D2 E3
18. H1 G2	E3 H3*	25. A6 E2*	E3 D4
19. G2 G1	H3 F3	26. F2 F4*	matt.
20. C6 B4*	C2 D2		

†

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
20.	* A3 B4	23. D6 C4*	D2 E2
21. A6 A2*	C2 D3	24. B3 C2*	B4 D2
22. A2 B3*	D3 D2	25. C2 D2*	matt.

oder beim 22. Zuge zieht der Schwarze D3 E2

Weiß.	Schwarz.
23. B3 C2*	E2 E3
24. D6 C4*	matt.

Wenn beim zehnten Zuge C der Schwarze, statt B5 A4 zu ziehen, die Linie mit dem Zuge durchbrechen und spielen wollte B5 C6, so würde das Spiel so zu stehen kommen:

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
10.	* B5 C6	13. C8 C4*	B4 A5
11. H5 E8*	C6 C5	14. D6 B7*	matt.
12. E8 C8*	C5 B		

D.

Weiß.	Schwarz.
8. . . . . *	B4 B3
9. D7 E6*	B3 A4
	oder (B3 C2) †

Weiß.	Schwarz.
	auch (B3 C3) ††
10. E6 D7*	B2 B5
11. H5 D1*	B1 C2
12. D1 C2*	matt.

†

Weiß.	Schwarz.
9. . . . . *	B3 C2
10. H5 D1*	C2 C3
11. E7 D5*	C3 C4
12. F7 D6*	matt.

††.

Weiß.	Schwarz.
9. . . . . *	B3 C3
10. E7 D5*	C3 C2
11. H5 D1*	matt.

E.

Weiß.	Schwarz.
8. . . . . *	B4 C4
9. F7 E5*	C4 C3
10. E7 D5*	steht wie im Anfange beim 9ten Zuge.

F.

Weiß.	Schwarz.
8. . . . . *	E4 C3
9. E7 D5*	B4 C4
10. F7 E5*	C4 D5
11. H5 F7*	D5 E4 †
12. D7 F5*	E4 D4
13. F7 C4*	matt.

†.

Weiß.	Schwarz.
10. .... *	D5 D4
11. E5 F3*	D4 E4
12. F7 C4*	matt.

G.

Weiß.	Schwarz.
8. .... *	E3 C3
9. E7 D5*	B4 C4
10. D5 C3*	C4 C3
11. H5 F3*	C3 C4
12. F1 C1*	C4 D5
13. C1 D1*	D5 C4
14. F7 E5*	C4 B4
15. D1 D4*	B4 A5
16. F3 A3*	matt.

H.

Weiß.	Schwarz.
11. .... *	D3 E2
12. D7 G4*	E3 F3
13. B3 F3*	matt.

Es wird hier noch bemerkt, daß, wenn der Schwarze mit seinem auf E4 stehenden Springer den feindlichen Springer auf D6 nicht angreift und schlägt, dies darum geschieht, weil er dadurch einmal denselben wieder verlieren würde, so lange der Läufer auf E5 steht, und weil er zweitens dadurch die Mittel verliert, den schwarzen König nachdrücklich anzugreifen und das Matt zu erzwingen. Er würde, wenn er dazu kommen könnte, angreifen müssen E4 F2.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
H1 G1		G1 H1	
oder		oder	
H1 G2	F2 H3	G2 H1	B1 E4,

wo dem Weißen das Vorziehen nichts hilft, weil die Dame und der Thurm B2 zum Angriff bleiben.

X. Spielendung.

Stellung.

Weiß. König H1 — Dame A5 — Thurm H5 — Springer C8 D8 — Läufer C4 — Bauer B3 F4 G3.

Schwarz. König H8 — Dame F2 — Thurm E8 — Springer F3 — Läufer E7 G8 — Bauer F6 G7 H7.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	H5 H7*	G8 H7	4.	A5 D8*	E7 E8
2.	D8 F7*	H8 G8	5.	D8 E8*	matt.
3.	C8 E7*	E8 E7			

Zöge der Schwarze beim ersten Zuge statt G8 H7 H8 H7 so machte A5 H5* matt.

XI. Spielendung.

Stellung.

Weiß. König H1 — Thurm A2 — Springer E6 — Läufer B3 E3 — Bauer E4 F2 G6 H2.

Schwarz. König A8 — Dame H3 — Thurm C8 — Springer F1 — Läufer B2 — Bauer A5 C6 E7 F5 G7.

Erste Spielart.

Weiß.	Schwarz.
1. A2 A5*	A8 B8
2. E3 A7*	B8 B7
3. E6 C5*	B7 C7
4. C5 A6*	C7 D8 oder, (C7 D7) A.
5. A7 B6*	D8 E8
6. A6 C7*	C8 C7
7. A5 A8*	C7 C8
8. A8 C8*	E8 D7
9. C8 D8*	matt.

A.

Weiß.	Schwarz.
4. . . . . *	C7 D7
5. A6 C5*	D7 D8
6. A7 B6*	D8 E8
7. B8 F7*	E8 F8
8. C5 E6*	matt.

Zweite Spielart.

Weiß.	Schwarz.
1. A2 A5*	A8 B7
2. E6 C5*	B7 C7 oder (B7 B8) A.
3. C5 A6*	C7 D6 oder (C7 D7) B.
4. A5 D5*	D6 E6
5. D5 F5*	E6 D6
6. E4 E5*	D6 D7
7. E5 E6*	D7 D6
8. E3 F4*	matt.
oder der Weiße zieht	
8. F5 D5*	D6 E6
9. A6 C5*	E6 F6
10. C5 E4*	F6 G6

Weiß. Schwarz.

oder

(F6 E6) C.

11. D5 G5* G6 H6

12. G5 G3* H6 H5

oder

(G6 H7) D.

Weiß. Schwarz.

13. B2 F7* H5 H4

14. E3 G5* matt.

oder der Weiße zieht

13. G3 H3* H5 G4

14. B2 E6* matt.

A.

Weiß. Schwarz.

2. . . . . * B7 B8

3. E3 F4* C8 C7

4. C6 A6* B8 C8

5. B3 E6* C7 D7

Weiß. Schwarz.

6. E6 D7* C8 D7

7. A6 C5* D7 C8

8. A5 A8* matt.

B.

Weiß. Schwarz.

3. . . . . * C7 D7

4. A6 C5* D7 D6

5. E3 F4* matt.

C.

Weiß. Schwarz.

10. . . . . * F6 E6

11. E4 C5* und der Schwarze

muß nun wieder E6 F6 ziehen, da er den Thurm nicht durch C6 D5 geschlagen hat, wodurch er frei geworden wäre. Hätte der Schwarze beim zwölften

Zuge gezogen H6 H7, so würde der Weiße gezogen haben G3 H3, wodurch das Spiel eine ganz andere Wendung erhalten hätte und ohngefähr so hätte durchgespielt werden können, wie folgt.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
12.	. . . . *	H6 H7	26.	B3 A4*	B5 A5
13.	G3 H3*	H7 G6	27.	E5 C6*	A5 B6
14.	E3 G5	G6 F5	28.	C6 E7	B6 B7
15.	H3 H4	F5 E5	29.	B8 C7	D2 G5
16.	H1 G1	C8 B8	30.	E7 D5	B7 C8
17.	B3 C2	F1 H2	31.	D5 B6*	C8 B7
18.	G1 H2	C6 C5	32.	C4 C6	B7 A6
19.	G5 F4*	E5 E6	33.	B6 C4*	A6 B7
20.	F4 B8	B2 F6	34.	C7 D6	B7 A7
21.	C2 B3*	E6 D7	35.	A4 B5	A7 B7
22.	E4 C5*	D7 C6	36.	C6 C7*	B7 A8
23.	H4 C4	C6 B5	37.	C4 B6*	A8 B8
24.	C5 D7	F6 G5	38.	B6 D7*	B8 A8
25.	D7 E5*	G5 D2	39.	B5 C6*	matt.

Dritte Spielart.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	A2 A5*	A8 B8	4.	A7 B6*	A8 B8
2.	E3 A7*	B8 B7	5.	C5 D7*	B8 B7
3.	E6 C5*	B7 A8	6.	A5 A7*	matt.

Vierte Spielart.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. A2 A5*	A8 B7	4. B3 A4*	B5 B4
2. E6 C5*	B7 B6	5. C5 D3*	B4 A3
3. A5 A6*	B6 B5	6. A4 C2*	matt.

Fünfte Spielart.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. A2 A5*	A8 B7	8. A4 B2*	D3 E2 oder (D3 E4) A.
2. E6 C5*	B7 B6	9. B3 D1*	E2 E1
3. A5 A6*	B6 B5	10. B2 D3*	E1 D1
4. B3 A4*	B5 B4	11. B6 B1*	D1 E2
5. A6 B6*	B4 C4	12. D3 F4*	E2 F3
6. A4 B3*	C4 C3	13. F4 H3*	
7. C5 A4*	C3 D3		

und der Schwarze hat die Königin und mit ihr wahrscheinlich das Spiel verloren. Dasselbe würde sich ohngefähr so beendigen lassen:

13. . . . . F1 E3

Der Schwarze kann in dieser Stellung keinen vortheilhaftern Zug thun, denn der Weiße würde sonst B1 F1 ziehen und der Schwarze den Springer verlieren, ohne dafür eine Entschädigung zu erhalten.

Weiß.	Schwarz.
14. B1 B3	F3 G4
15. B3 E3	G4 H5

	Weiß.	Schwarz.
16.	E3 G3	H5 H6
17.	E4 E5	C8 B8
18.	H3 G5	B8 B1*
19.	H1 G2	B1 B4
20,	G5 F7*	H6 H5
21.	H2 H3	B4 H4
22.	G3 G5*	matt.

Zöge beim eilften Zuge der Schwarze D1 C2, so würde der Weiße das Spiel verlieren, denn er muß den Angriff aufgeben, indem er den Thurm oder Springer verliert.

A.

	Weiß.	Schwarz.
7.	. . . . *	D3 E4
8.	B6 B4*	E4 F3
		oder
		(E4 E5) †
9.	B3 D1*	matt.

†.

	Weiß.	Schwarz.
8.	. . . . *	E4 E5
9.	B2 D3*	E5 D6
10.	E3 C5*	D6 D7
11.	B4 B7*	D7 D8
12.	E5 E7*	D8 E8
13.	B3 F7*	matt.

Noch eine Spielart.

	Weiß.	Schwarz.
1.	A2 A5*	B8 B7
2.	E6 C5*	B7 B6
3.	A5 A6*	B6 B5
4.	B3 A4*	B5 B4
5.	A6 B5*	B4 C3
6.	B6 B5*	C3 C4

Der Schwarze ist nun frei; der Weiße kann zwar noch A4 B5 ziehen, aber C6 schlägt den Läufer. In dieser ganzen Spielendung hat eigentlich nur die dritte Spielart ein erzwungenes Matt, in der andern wird dasselbe nur durch Fehler herbeigeführt, welche zu finden und zu verbessern eine Aufgabe ist. Einige Fehler habe ich vorstehend schon angegeben.

XII. Spielendung.

Stellung.

Weiß. König G1 — Dame C5 — Thurm E1 — Springer A4 D4 — Läufer A3 — Bauer D5 E5 G2 H2.

Schwarz. König A8 — Dame H4 — Thurm A7 F8 — Springer B7 — Läufer C8 — Bauer A5 C6 F6 H6.

Erste Spielart.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. A4 B6*	A8 B8	5. E1 E7*	C8 D7
2. D4 C6*	B8 C7	6. E7 D7*	B7 A6
3. D5 D6*	B7 D6	7. D7 A7*	matt.
4. E5 D6*	C7 B7		

Zweite Spielart.

Weiß.	Schwarz.
1. A4 B6*	A8 B8
2. D4 C6*	B8 C7

Weiß. Schwarz.
3. D5 D6* B7 D6
4. C5 D6* C7 B6

Weiß. Schwarz.
5. E1 B1* B6 A6
6. C6 B8** matt.

Dritte Spielart.

Weiß. Schwarz.
1. A4 B6* A8 B8
2. D4 C6* B8 C7
3. D5 D6* B7 D6
4. C6 A7* C7 B7
5. C5 C6* B7 A7
6. B6 C8* D6 C8

Weiß. Schwarz.
7. A3 C5* C8 B6
8. C6 B6* A7 A8
9. B6 C6* A8 B8
10. E1 B1* H4 B4
11. B1 B4* A5 B4

Der Schwarze verliert mit der Königin die Partie, denn nun spielt der Weiße

Weiß. Schwarz.
12. C5 D6* B8 A7
13. C5 C7* A7 A6
14. D6 C5*

In dieser Stellung mag der Schwarze ziehen wie er will, er ist immer verloren. Zöge er F8 B8, um zu verhindern, daß die Dame C7 B6 zieht, so schlägt die Dame C7 B8, und der auf der Colonne A eingeschränkte König ist bald matt.

Weiß. Schwarz.
A6 A5
B8 B4 A5 A6
B4 B6* matt.

Vierte Spielart.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. C5 A7*	A8 A7	3. A4 C5*	A6 B6
2. D4 C6*	A7 A6	4. E1 B1*	B6 C7
	oder	5. C5 A6*	C7 D7
	(A7 A8	6. E5 E6*	D7 E8
dann A4 B6*	matt)	7. A6 C7*	matt.

Fünfte Spielart.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. C5 C8*	F8 C8	4. B6 D7*	A7 D7
2. A4 B6*	A8 B8	5. E1 B1*	B8 C7
3. A3 D6*	B7 D6	6. D4 E6*	matt.

In dieser Spielart muß der Schwarze nach dem Zuge 5, E1 B1, entweder D7 oder D6 nach B7 ziehen, und er ist gerettet, da jeder Angriff des Weißen jetzt unnütz ist und er sich bei selbigen nur aufreibt, wie hier gezeigt werden soll.

Weiß.	Schwarz.
D4 C6*	C8 C6
D5 C6	B7 B1* matt.

Anmerkung. Hier ist der Bauer C6 weggelassen.

Sechste Spielart.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. A4 B6*	A8 B8	4. C5 D6*	C7 B6
2. D4 C6*	B8 C7	5. E1 B1*	H4 B4
3. D5 D6*	B7 D6	6. A3 B4*	A5 B4

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
7. B1 B4*	B6 A6	11. B4 A4*	C8 A6
8. C6 A7*	A6 A7	12. A4 A6*	A7 B8
9. D6 C5*	A7 A8	13. A6 A8*	matt.
10. C5 C6*	A8 A7		

Siebente Spielart.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. A4 B6*	A8 B8	6. B6 D7*	A6 A5
2. D4 C6*	B8 C7	7. D6 B6*	A5 A4
3. D5 D6*	B7 D6	8. D7 C5*	A4 A3
4. C5 D5*	C7 B7	9. B6 B3*	matt.
5. C6 A5*	B7 A6		

Achte Spielart.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. A4 B6*	A8 B8		oder
2. D4 C6*	B8 C7		(H4 B4) A.
3. C5 E7*	C7 B6	5. C6 B8*	matt.
4. E1 B1*	entweder		
	B6 A6		

A.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
4. . . . . *	H4 B4		oder
5. A3 B4	A5 B4		(B7 A5) †
6. B1 B4*	B6 A6	8. E7 B4*	B6 C7
7. B4 A4*	entweder	9. D5 D6*	B7 D6
	A6 B6	10. B4 D6*	C7 B7

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
11. A4 B4*	B7 A6	11. C6 B8**	A6 A5.
	(B7 A8	12. D6 C5*	matt.

macht B4 B8* matt.)

†.

Weiß.	Schwarz.
7. . . . . *	B7 A5
8. A4 A5*	A6 B6
9. E7 A7*	matt.

Neunte Spielart.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. A4 B6*	A8 B8	7. B6 D5*	C7 B8
2. D4 C6*	B8 C7	8. E1 B1*	D7 B7
3. D5 D6*	B7 D6	9. A5 C6*	B8 A8
4. C6 A5*	C7 D8	10. F8 C8*	B7 B8
5. C6 D6*	A7 D7	11. D5 C7*	matt.
6. D6 F8*	D8 C7		

Der Anzug mußte bei allen diesen Spielarten sich gleich bleiben, weil ohne diesen dem Könige nicht beizukommen war, mit Ausnahme der Spielarten, welche unter der vierten und fünften aufgeführt sind.

XIII. Spielendung.

Stellung.

Weiß. König H1 — Dame G7 — Thurm F1 — Springer A4 F8 — Bauer E4 G2 H3.

Schwarz. König B8 — Dame E2 — Thurm C8 — Springer B7 H4 — Bauer A7 E6 H5.

Erste Spielart.

Weiß	Schwarz
1. G7 E5*	C8 C7
2. F8 D7*	B8 A8
3. A4 B6*	A7 B6
4. F1 A1*	B7 A5
5. E5 H8*	C7 C8
	oder
	(A8 A7) A.
6. H8 C8*	A8 A7
7. C8 B8*	A7 A6
8. B8 B6*	matt.

A.

Weiß	Schwarz
5. . . . . . *	A8 A7
6. E8 B8*	A7 A6
7. B8 B6*	matt.

Zweite Spielart.

Weiß	Schwarz
1. F8 D7*	B8 A8
2. A4 B6*	A7 B6
3. F1 A1*	B7 A5
4. D7 B6*	A8 B8
5. B6 D7*	B8 B7
6. D7 C5**	B7 B6
7. C5 A4*	B6 B5
8. G7 E5*	C8 C5
9. A4 C3*	B5 B4
	oder
	(B5 A6) A.
10. E5 D4*	C5 C4
11. A1 B1*	B4 A3
12. C3 B5*	A3 A4
13. D4 A1*	E2 A2
14. A1 A2*	matt.

A.

	Weiß.	Schwarz.
9.	. . . . *	B5 A6
10.	E5 E6*	A6 B7
11.	A1 B1*	B7 C7
12.	E6 B6*	C7 D7
13.	B6 A7*	D7 E6
14.	A7 F2	C8 C2
15.	A4 C5*	E6 D6
16.	B1 B6*	D6 E7
17.	F2 H4*	E7 F7
18.	H4 F4*	F7 G7
19.	C5 E6*	G7 H7
20.	F4 F7*	H7 H8
21.	F7 G7*	matt.

Dritte Spielart.

	Weiß.	Schwarz.
1.	F8 D7*	B8 A8
2.	D7 B6*	A7 B6
3.	A4 B6*	A8 B8
4.	B6 D7*	B8 A8
5.	F1 A1*	B7 A5
6.	A1 A5*	A8 B7
7.	D7 E5**	B7 B6
8.	G7 A7*	matt.

(B7 B8 macht G7 B7* matt.)

Vierte Spielart.

	Weiß.	Schwarz.
1.	F8 D7*	B8 A8
2.	D7 B6*	A7 B6
3.	A4 B6*	A8 A7
4.	B6 C8*	A7 A6
5.	F1 A1*	B7 A5
6.	G7 A7*	A6 B5
7.	A7 B6*	B5 C4
8.	C8 D6*	C4 C3
9.	A1 A3*	C3 D2
10.	B6 B2*	D2 E1
11.	A3 A1*	E1 F2
12.	B2 F6*	F2 E3
13.	A1 A3*	E3 D2
14.	D6 C4*	D2 D1 oder C1
15.	A3 A1*	D1 od. C1 C2

Weiß.	Schwarz.			Weiß.	Schwarz.		
16. F6	B2*	C2	D3	20. A3	A4*	C4	D3
17. A1	A3*	D3	C4	21. B2	D4*	D3	E2
18. B2	E2*	C4	B4	22. A4	A2*	E2	F1
19. E2	B2*	B4	C4	23. D4	F2*	matt.	

Fünfte Spielart.

Weiß.	Schwarz.			Weiß.	Schwarz.		
1. F8	D7*	B8	A8	6. F1	A1*	B7	A5
2. D7	B6*	A7	B6	7. A1	A5*	E2	A6
3. A4	B6*	A8	B6	8. A5	A6*	C7	A7
4. G7	E5*	C8	C7	9. E5	B8*	matt.	
5. B6	D7*	B8	A8				

Sechste Spielart.

Weiß.	Schwarz.			Weiß.	Schwarz.		
1. G7	E5*	C8	C7	9. A8	A5*	C5	C4
2. F8	D7*	B8	C8	10. A5	C7*	C4	D3
3. E5	H8*	B7	D8	11. B1	B3*	D3	E4
4. D7	B6*	A7	B6	12. B3	B4*	E4	D3
5. A4	B6*	C8	B8	13. C7	C4*	D3	D2
6. H8	D8*	B8	B7	14. B4	B2*	D2	E3
		oder		15. C4	E2*	E3	F4
		(B8 A7) A.		16. E2	F2*	F4	F5
7. D8	A8*	B7	B6	17. F2	H4*	und gewinnt	
8. F1	B1*	B6	C5			das Spiel.	

A.

Der Zug B8 A7 ändert in den Zügen des

Weißen nichts, da der Schwarze auch nur von A7 nach B6 ziehen kann.

Diese letzte Spielart ist hergesetzt, um zu zeigen, daß den Schwarzen der Zug B8 C8, wenn C8 frei ist, nicht befreit.

XIV. Spielendung.

Stellung.

Weiß. König H1 — Dame B1 — Springer G5 — Bauer C6 G3.

Schwarz. König G8 — Dame F2 — Thurm D2 — Springer F7 — Läufer H3 — Bauer E7 G4.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. B1 G6*	G8 F8	2. G5 H7*	F8 E8
	oder	3. G6 G8*	matt.
	(G8 H8 macht G6 H7* matt.)		

XV. Spielendung.

Stellung.

Weiß. König H1 — Dame E8 — Thurm B4 — Springer F8 G2 — Läufer G1 — Bauer A4 B3 F2 H5.

Schwarz. König G5 — Dame F1 — Thurm E6 — Springer F7 H8 — Läufer G4 — Bauer B6 C6 H6.

Erste Spielart.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. F8 H7*	G5 H5	6. H4 G6*	E5 D6
2. E8 F7*	E6 G6		oder
3. H7 F6*	H5 G5		(E5 F5) A.
4. B4 G4*	G5 F5	7. F7 D7*	D6 C5
5. G2 H4*	F5 E5	8. B3 B4*	matt.

A.

Weiß.	Schwarz.
6. . . . . *	E5 F5
7. G6 H4*	F5 E5
8. F7 E7*	matt.

Zweite Spielart.

Weiß.	Schwarz.
1. F2 F4*	G5 F5
2. E8 E6*	matt.

Dritte Spielart.

Weiß.	Schwarz.
1. F2 F4*	G5 H5
2. E8 F7*	E6 F6
3. F7 G6*	matt.

Vierte Spielart.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. F2 F4*	H3 F4	3. B4 F4*	F6 E5
2. F8 E6*	G5 F6	4. E6 G5*	G4 E6

	Weiß.	Schwarz.
		oder
		(E5 D5) A.
5.	E8 E6*	matt.

A.

	Weiß.	Schwarz.
4.	. . . . . *	E5 D5
5.	G2 E3*	D5 D6
		(D5 C5
	macht B8 B4*	matt.)
6.	E8 B8*	D6 D7
7.	F4 F7*	F1 F7
8.	G5 F7	G4 H5
9.	B8 B7*	D7 E6
10.	F7 D8*	E6 E5
11.	D8 C6*	E5 F4
12.	C6 D4	H5 G4
13.	B7 D5	H6 H5
14.	E3 G2*	F4 G3
15.	G1 H2*	G3 F2
16.	D5 E4	H5 H4
17.	E4 E1*	matt.

Fünfte Spielart.

	Weiß.	Schwarz.
1.	F8 E6*	G5 F5
2.	G2 E3*	F5 E5
3.	E3 G4*	E5 D5
4.	E8 D7*	F7 D6
5.	B4 D4*	matt.

Sechste Spielart.

	Weiß.	Schwarz.
1.	F8 H7*	G5 H5
2.	E8 F7*	E6 G6
3.	H7 F6*	H5 G5
4.	B4 G4*	G5 F5
5.	G2 E3*	F5 E5
6.	E3 F1	G6 F6
		oder
		(G6 G4) A.

Weiß. Schwarz.
7. G1 H2* E5 F5
8. F1 E3* matt.

A.

Weiß. Schwarz.
5. .... * G6 G4
6. F6 G4* F5 G4
7. F1 E3* G4 G5

Weiß. Schwarz.
8. G1 H2 G5 H4
9. H2 G3 H4 G5
10. F7 F5* matt.

Siebente Spielart.

Weiß. Schwarz.
1. F8 E6* G4 E6
2. E8 E7* G5 F5
3. B4 F4* F5 E5
oder
(H8F4) A.
4. E7 F6* E5 D5
5. G2 E3* D5 D6
6. E3 F1 H3 F4
7. F6 F4* D6 D7
8. G1 H2 E6 D5*
9. H1 G1 D7 E7
10. F1 E3 D5 E6
11. F4 C7* E7 F6
12. F2 F4 E6 B8
13. F4 E5 B6 B5

Weiß. Schwarz.
14. C7 C6* F6 G7
15. F5 F6* G7 G8
16. C6 E8* G8 H7
17. E8 E4* H7 G8
18. E4 G6* G8 F8
19. E3 F5 B3 E6
20. H2 D6* F8 E8
21. G6 G8* E8 D7
22. G8 F8 B5 A4
23. F8 E7* D7 C6
24. F5 D4* C6 B6
25. E7 C7* B6 A6
26. D6 C5 A4 A3
27. C7 B6* matt.

A.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
3. .... *	H3 F4	10. G7 E5	E6 D5
4. G2 E3*	F5 E4	11. H1 H2	D5 B3
5. E3 F1	F7 E5	12. E5 E3*	F3 G4
6. E7 B4*	E4 F5 oder (E4 D3) †.	13. F2 F3*	G4 G5
7. F1 G3*	F5 G5	14. E3 E5*	G5 H4
8. B4 E7*	G5 G4	15. G3 F5*	H4 H5
9. E7 G7*	G4 F3	16. F5 E7*	H5 H4
		17. G1 F2*	matt.

†

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
6. .... *	E4 D3	11. E3 D2*	C2 B1
7. B4 D6*	E6 D5*	12. D2 E1*	B1 B2
8. F2 F3	E5 F7	13. G1 D4*	B2 A2
9. D6 F4	D5 B3	14. E1 A1*	matt.
10. F4 E3*	D3 C2		

XVI. Spielendung.

Stellung.

Weiß. König G1 — Dame C2 — Thurm A1 — Springer C5 E5 — Bauer B3 F2 G3 H2.

Schwarz. König E8 — Dame H3 — Thurm H8 — Springer B7 — Läufer F6 — Bauer A4 G6 G4 G7.

Weiß. Schwarz.
1. C2 G6* E8 D8
2. E5 F7* D8 C8
oder
(D8 C7) A.
auch
(D8 E7) B.
3. G6 F5* C8 B8

Weiß. Schwarz.
oder
(C8 C7) C.
4. F5 F4* F6 E5
5. F4 E5* B8 A8
6. A1 A4* B7 A5
7. A4 A5* matt.

A.

Weiß. Schwarz.
2. A1 D1* D8 C7
3. G6 F7* C7 B6
4. C5 A4* B6 A7
oder
(B6 A6) †.

Weiß. Schwarz.
auch
(B6 B5) ††.
5. E5 C6* A7 A8
6. A4 B6* matt.

†.

Weiß. Schwarz.
4. . . . . * B6 A6
5. F7 C4* A6 A7
(A6 A5
macht E5 C6* matt.)

Das Spiel steht wie beim 5ten Zuge A.

††.

Weiß. Schwarz.
4. . . . . * B6 B5
5. F7 C4* B5 A5
6. E5 C6* matt.

B.

Weiß.	Schwarz.
2. . . . . *	D8 E7
3. A1 E1*	E7 F8
4. C5 D7*	F8 G8
5. D7 F6*	G8 F8
6. E1 E8*	matt.

C.

Weiß.	Schwarz.
3. . . . . *	C8 C7
4. F5 D7*	C7 B6
5. C5 A4*	B6 B5
6. F7 D6*	B5 A6
	oder
	(B5 B4) †.
	auch
	(B5 A5) ††.
7. D7 B7*	A6 A5
8. B7 B6*	matt.

†.

Weiß.	Schwarz.
6. . . . . *	B5 B4
7. D7 B7*	B4 A5
8. B7 B6*	matt.

††.

Weiß.	Schwarz.
6. . . . . *	B5 A5
7. D7 C7*	A5 A6
8. A4 C8*	matt.

Zweite Spielart.

Weiß.	Schwarz.
1. C2 G6*	E8 E7
2. G6 F7*	E7 D6
3. F7 D7*	D6 E5
4. A1 E1*	matt.

In dieser Spielart kann der Weiße auch so ziehen:

Weiß.	Schwarz.
3. F7 E6*	D6 C5
4. A1 C1*	C5 B6 auch (C5 D4) A.
5. E6 C6*	B6 A7
6. C6 A4*	A7 B8
7. E5 D7*	matt.

A.

Weiß.	Schwarz.
4. . . . . *	C5 D4
5. C1 D1*	D4 E4
6. E5 C4*	F6 E5
7. E6 E5*	E4 F3
8. E5 E3*	matt.

XVII. Spielendung.

Stellung.

Weiß. König B1 — Dame G1 — Thurm C1 — Springer E5 H5 — Läufer H3 — Bauer A2 B2 E4.

Schwarz. König G8 — Dame B5 — Thurm C8 F8 — Springer A4 G6 — Bauer A7 B6 G7 H7.

Erste Spielart.

Weiß.	Schwarz.
1. H8 E6*	G8 H8

Weiß.	Schwarz.
	oder
	(F8 F7) A.
2. E5 F7*	F8 F7
3. C1 C8*	F7 F8
4. C8 F8*	G6 F8
5. G1 G7*	matt.

Aa.

Weiß.	Schwarz.
1. . . . . . *	F8 F7
2. E6 F7*	G8 H8
	oder
	G8 F8 †
3. E5 G6*	H7 G6
4. C1 C8*	H8 H7
5. G1 G6*	matt.

†.

Weiß.	Schwarz.
3. . . . . *	G8 F8
4. C1 C8*	F8 E7
5. G1 G5*	E7 D6
6. C8 D8*	D6 C5
7. G5 E3*	C5 B4
8. E3 D2*	A4 C3
9. D2 C3*	B4 A4
10. D8 D4*	B5 B4
11. C3 B4*	matt.

Zweite Spielart.

Weiß.	Schwarz.
1. H5 F6*	G7 F6
2. H3 E6*	F8 F7
3. E6 F7*	G8 F8
4. C1 C8*	F8 E7
5. C8 E8*	E7 D6
6. G1 D1*	D6 C5
	oder
	(D6 C7) A.
	auch
	(D6 E5) B.
7. D1 C1*	C5 B4
8. C1 D2*	B4 C5

Weiß.	Schwarz.
9. E8 C8*	B5 C6
10. C8 C6*	G5 B5
11. F7 C4*	matt.

A.

Weiß.	Schwarz.
6. . . . . *	D6 C7
7. D1 C1*	C7 B7
8. C1 C8*	matt.

B.

Weiß.	Schwarz.
6. . . . . *	B5 D5
7. E5 C4*	D6 C6
8. D1 D5*	C6 C7
9. D5 D8*	C7 B7
10. E8 E7*	B7 A6
11. F7 C4*	A6 A5
12. D8 D5*	A4 C5
13. D5 D2*	A5 A4
14. E7 A7*	C5 A6
15. A7 A6*	matt.

Das Vorziehen hilft dem Schwarzen nichts.

Dritte Spielart.

Weiß.	Schwarz.
1. H5 F6*	F8 F6
2. C1 C8*	F6 F8
3. H3 E6*	G8 H8
4. E5 G6*	H7 G6
5. C8 C2	F8 F6
6. E6 C4	B5 E5
7. C2 H2*	E5 H5
8. H2 H5*	G6 H5

Weiß.	Schwarz.
9. G1 G5*	E6 H6
10. G5 D8*	H8 H7
11. D8 G8*	H7 G6
12. G8 E8*	G6 H7
13. C4 E6	A4 C5
14. E6 F5*	G7 G6
15. E8 F7*	H7 H8
16. F5 H8	C5 E4
17. H8 E6	E4 G5
18. F7 G8*	matt.

XVIII. Spielendung.

Stellung.

Weiß. König C1 — Dame H3 — Thurm F8 — Springer E6 — Läufer H2 — Bauer A3 B2 G3 H4.

Schwarz. König B8 — Dame B3 — Thurm C8 — Springer A6 C3 — Bauer A7 B6 G6 H5.

Weiß.	Schwarz.
1. F8 C8*	B8 C8 (B8 B7 macht E6 D8* matt.)
2. E6 G5*	C8 B8 (C8 D8 macht H3 D7* matt.)
3. G3 G4*	B8 A8 oder (A6 C7) A. (B8 C8 macht G4 G5* und hierauf H3 D7* matt.)

Ziehet bei diesem Zuge der Schwarze den Springer vor A6 C7, so würde der Weiße die Königin durch C5 B3 nehmen.

Weiß.	Schwarz.
4. H3 F3*	B3 D5
5. F3 F8*	D5 D8
6. F8 D8*	A6 B8
7. D8 B8*	matt.

A.

Weiß.	Schwarz.
3. . . . . *	A6 C7
4. C5 A6*	B8 B7 auch (B8 C8) †.
5. A6 C5*	B6 C5
6. H3 F3*	B7 A6 auch (C7 D5) ††.
7. F3 C6*	A6 A5
8. H2 C7*	B3 B6
9. C6 C5*	C8 B5
10. C5 B4*	A5 A6
11. B4 A4*	A6 B7
12. C7 B6	nimmt die Königin und gewinnt das Spiel.

†.

Weiß.	Schwarz.
4. . . . . *	B8 C8
5. G4 G5*	C8 D8 (C8 B7 ist wie der 4te Zug im vorstehenden Spiele).
6. H2 C7*	D8 E8
7. H3 C4*	E8 E7 oder (E8 F7) *
8. C8 D8*	E7 E6
9. D8 D6*	E6 F5
10. D6 E5*	F5 G4
11. E5 F4*	G4 H3
12. F4 G3*	matt.

*

Weiß.	Schwarz.
7. . . . . *	E8 F7
8. C8 D7*	F7 F8
9. C7 D6*	F8 G8
10. D7 E8*	G8 H7
11. E8 E7*	H7 G8 (H7 H8 gibt D6 E5* dann H8 G8 macht E7 G7* matt).
12. E7 F8*	G8 H7
13. F8 H6*	H7 G8
14. H6 G6*	G8 H8
15. D6 E5*	matt.



Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
6. . . . . *	C7 D5	8. F7 E6*	B8 B6
7. F8 F7*	B7 A6	9. E6 C8*	A6 A5

In dieser Stellung muß der Weiße den Angriff aufgeben. Dies muß auch geschehen, wenn der Schwarze beim siebenten Zuge zieht: B8 B6, zöge hierauf der Weiße H2 C7, so würde der Schwarze die Königin schlagen und mit ihr das Spiel gewinnen.

Zweite Spielart.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. G3 G4*	A6 C7	7. C1 B2	D5 F6
2. H3 C3	B3 C3	8. H5 H6	A7 A5
3. B2 C3	C8 F8	9. H2 E5	F6 G8
4. E6 F8	B8 B7	10. H6 H7	G8 H6
5. F8 G6	H5 G4	11. H7 H8 wird zur Dame	
6. H4 H5	C7 D5	und gewinnt das Spiel.	

Dritte Spielart.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. G3 G4*	A6 C7	9. D8 E6	A3 A2*
2. H2 C7*	B8 B7	10. D2 E3	A2 A3*
3. H3 F3*	B3 D5	11. E3 F4	A3 A4*
4. E6 D8*	B7 A6	12. F4 G3	A4 A3*
5. F3 F1*	D5 B5	13. G3 H2	A3 A4
6. F8 F2	C8 C7	14. E6 C7* der Schwarze	
7. B2 C3	C7 C3*	verliert die Königin und	
8. C1 D2	C3 A3	mit ihr das Spiel.	

XIX. Spielendung.

Stellung.

Weiß. König B1 — Dame H2 — Thurm D2 — Springer E7 — Läufer H5 — Bauer A2 B3 C2 F4.

Schwarz. König B8 — Dame A3 — Thurm G8 — Läufer A6 H8 — Bauer A5 C5 F7 H6.

	Weiß.	Schwarz.
1.	F4 F5*	B8 A8
2.	H5 F8*	A8 A7
3.	E7 C6*	A7 A8
4.	C6 D8*	A8 A7
5.	D2 D7*	A6 B7
6.	D7 B7*	A7 A6
7.	H2 E2*	C5 C4
8.	C2 C4*	matt.

Zweite Spielart.

	Weiß.	Schwarz.
1.	F4 F5*	B8 A8
2.	H5 F8*	A8 A7
3.	D2 D7*	A6 B7
4.	D7 B7*	A7 A8
5.	B7 B5*	A8 A7
6.	H2 C7*	A7 A6
7.	C7 B7*	matt.

Dritte Spielart.

	Weiß.	Schwarz.
1.	F4 F5*	B8 A8
2.	H5 F8*	A6 B7
3.	F8 B7*	A8 B7
4.	D1 D7*	B7 B6
5.	H2 C7*	B6 B5
6.	C7 C6*	B5 B4
7.	E7 D6*	matt.

XX. Spielendung.

Stellung.

Weiß. König D2 — Thurm H1 — Bauer H5.
Schwarz. König B2 — Springer F2 — Bauer A2 B4.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. H1 A1	B2 A1	5. C2 D2	B3 B2
2. D2 C2	F2 E4	6. H7 H8 Dame	A1 B1
3. H5 H6	E4 C5	7. H8 H1*	matt.
4. H6 H7	B4 B3*		

Zweite Spielart.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. H1 A1	B2 A1	7. H7 H8 Dame*	A1 B1
2. D2 C2	F2 E4	8. H8 H1*	B1 C2
3. H5 H6	E4 C5	9. H1 E4*	C2 B3
4. H6 H7	B4 B3*	10. E4 D3*	B3 B4
5. C2 D2	C5 E4*	11. D3 D2*	B4 B3
6. D2 E3	B3 B2		

In dieser Stellung kann das Spiel nicht gewonnen und nicht verloren werden.

Dritte Spielart.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. H1 C1	A2 A1	3. D2 C2	A1 A2
2. C1 A1	B1 A1	4. C2 wohin er will;	

in dieser Stellung kömmt der Bauer zur Dame und der Schwarze gewinnt das Spiel.

Vierte Spielart.

Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1. H1 C1	B4 B3		3. H5 H6	A1 B1
2. C1 A1	B2 A1		4. H6 H7	A2 A1 Dame

und der Schwarze gewinnt das Spiel.

Dieses Spiel kann für die Weißen nur gewonnen werden, wenn der Schwarze, wie dies im ersten Spiel gezeigt ist, zuviel mit dem Springer spielt, indem er dadurch die Zeit verliert und seinen Zweck verfehlt. Es geht dieser Fehler aus einer gewissen Art von Geiz hervor, keine Figur zu verlieren, welcher aber vielen Spielern eigen ist, und welche daher oft den rechten Zeitpunkt versäumen. Bei den mehresten liegt der Grund wohl darin, daß sie ihre Züge nicht genug voraus berechnen, woher ihnen denn auch die Folgen unbekannt sind. Nach der zweiten Spielart kann dies Spiel für keinen Theil gewonnen werden bei dem Stande der Figuren, denn der Weiße kann immer Schach bieten ohne Matt geben zu können, und wenn der Schwarze sich nicht von seinen Bauern entfernt, so können dieselben nicht aufgerieben werden, er kann aber auch nicht zur Dame ziehen, da er immer im Schach ist.

XXI. Spielendung.

Stellung.

Weiß. König E5 — Läufer A3 — Bauer A6.
Schwarz. König D3 — Springer E4 — Bauer C2.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	A3 C1	E4 C3	8.	E3 D4*	B2 C1
2.	A5 A6	C3 A2	9.	D4 B4	C1 D1
3.	A6 A7	A2 C1	10.	B4 B3	D1 D2
4.	A7 A8 Dame	C1 E2	11.	B3 B2	D2 D1
5.	A8 D5*	E2 D4	12.	B2 D4*	D1 C1
6.	D5 E4*	D3 C3	13.	E5 E4	C1 B1
		oder	14.	D4 B4*	B1 C1
		(D3 D2) A.	15.	E4 D3*	C1 D1
7.	E4 E3*	C3 B2	16.	B4 D2*	matt.

A.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
6.	...... *	D3 D2	9.	E3 D4*	B2 C1
7.	E4 D4*	D2 C1	10.	E5 E4	C1 B1
8.	D4 E3*	C1 B2	11.	D4 B4*	und das

Spiel steht wieder wie beim 14ten Zuge des vorigen.

In diesem Spiele hat der Weiße seine Zeit gut berechnet, denn hätte derselbe nicht gleich beim ersten Zuge sich des Feldes C1 bemächtigt, so würde der Schwarze anders gezogen haben, oder er hätte seinen Springer vor den Bauer zu setzen gesucht, wodurch demselben das Vordringen zur Dame erschwert worden wäre, wie folgende Spielart zeigt.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	A5 A6	E4 C5(1)	6.	B7 A8	C3 B3
2.	A6 A7	C5 D7*	7.	A3 C1 (4)	B3 A2
3.	E5 D6	D7 B6(2)	8.	A8 B7	A2 B1
4.	D6 C6	B6 A8(3)	9.	A7 A8 Dame	B1 C1
5.	C6 B7	D3 C3	10.	A8 A1*	C1 D2 u. s. w.

Anmerkungen zu diesem Spiele:

1) Der Schwarze gibt seinen Springer preis, damit, wenn er genommen wird, der Läufer von A3 entfernt werde, da der Weiße aber A6 A7 ziehet, so muß er beim folgenden Zuge * bieten, um zu verhindern, daß der Weiße nicht in die Dame zieht.

2) In dieser Stellung kann der Weiße nicht in die Dame ziehen, weil der Springer solche schlagen würde, daher muß der König zur Unterstützung seines Bauers heranrücken.

3) Der Springer muß hier sich schlagen lassen, weil der Schwarze dadurch zwei Züge verliert.

4) Der Weiße zieht hier den Läufer nach C1, um die verlornen Züge wieder zu gewinnen, ließe er sich den Läufer schlagen, so würde der Schwarze doch die Dame erhalten, weßhalb das Ziehen desselben jetzt ganz überflüssig ist. Ist der Läufer A3 geschlagen, so zieht der Weiße in die Dame und gibt Schach. Der Schwarze zieht nach B2, empfängt von A8 H8 * und geht nach B1, wo ihm nur bei der Stellung der Figuren auf H1 * gegeben werden kann, welches er durch den Zug C2 C1 deckt und zugleich die Dame erlangt. Die Partie ist remise. Hätte dagegen der Weiße A8 B8 gezogen, so hätte die Dame immer Schach geben können, und der Schwarze hätte wie im ersten Spiele die Partie verloren. In der gegenwärtigen Stellung ist die Partie remise oder kein Theil kann sie gewinnen.

XXII. Spielendung.

Stellung.

Weiß. König C4 — Läufer B1 D2.
Schwarz. König A8 — Bauer H5.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. D2 C1*	A8 A4	6. C2 D3*	A6 A7
2. B1 C2*	A4 A5	7. C6 C7	H3 H2
3. C4 C5	H5 H4	8. D2 E3*	A7 A8
4. C1 D2*	A5 A6	9. D3 E4*	matt.
5. C5 C6	H4 H3		

Dieses Spiel zeigt zugleich wie man den König mit zwei Läufern und einem Königе matt setzet. Um nun zu zeigen, wie man den König zwingt, in die vorhergehende Stellung zu kommen, habe ich das folgende Spiel aufgestellt.

Stellung.

Weiß. König F5 — Läufer C1 F1.
Schwarz. König D5 — Bauer H5.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. C1 F4	D5 C6	9. F4 E3	C4 C3
2. F5 E6	C6 B7	10. E5 D5	C3 B3
3. E6 D7	B7 B6	11. E4 D3	B3 B4
4. F1 G2	B6 B5	12. E3 D4	B4 A5
5. D7 D6	B5 C4	13. D4 E3	A5 A4
6. D6 E5	C4 D3	14. E3 D2	A4 A3
7. G2 F3	D3 C3	15. D5 C4	A3 A4
8. F3 E4	C3 C4	16. D3 B1	A4 A3

und die Stellung ist wie oben angegeben.

XXIII. Spielendung.

Stellung.

Weiß. König H1 — Dame A3 — Thurm A1 — Springer A4 D5 — Läufer B2 G4 — Bauer B5 C4 E3 G2 H3.

Schwarz. König B8 — Dame F2 — Thurm G8 — Springer D7 H4 — Läufer D8 H7 — Bauer A7 B7 C6 G7 H6.

Erste Spielart.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. A3 D6*	D8 C7	(A7 B6 würde doch im folgenden Zuge matt werden)	
2. D6 C7*	B8 A8		
3. D5 B6*	D7 B6	4. A4 B6*	matt.

Zweite Spielart.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. B2 E5*	D7 E5	3. D6 C7*	B8 A8
2. A3 D6*	D8 C7	4. A4 B6*	matt.

Dritte Spielart.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. A3 D6*	D8 C7	5. C7 B6*	A7 A8
2. D6 C7*	B8 A8	6. B6 A5*	A8 B8
3. A4 B6*	D7 B6	7. B2 E5*	matt.
4. A1 A7*	A8 A7		

Vierte Spielart.

Weiß.	Schwarz.
1. A3 D6*	B8 A8

Weiß. Schwarz.	Weiß. Schwarz.
2. D5 B6* D8 B6	5. D6 A3* A7 B8
3. A4 B6* D7 B6	6. B2 C5* matt.
4. A1 A7* A8 A7	

XXIV. Spielendung.

Stellung.

Weiß. König B3 — Thurm G3 — Springer C3 H6 — Läufer E1 H3 — Bauer A3 B4 D5 H5.

Schwarz. König F8 — Dame A1 — Thurm G8 H2 — Springer A8 — Bauer A7 B6 E6 F7 H7.

Erste Spielart.

Weiß. Schwarz.	Weiß. Schwarz.
1. G3 G8* F8 E7	4. H4 F6* D8 C8
2. E1 H4* E7 F6	5. H3 E6* C8 B8
3. G8 G7* E7 D8	6. F6 E5* A8 C7
(bei E7 D6 würde H6 F5 * geben, E6 F5 frei machen, H4 G3 * bieten, F5 F4 befreien und G3 F4 matt setzen).	7. E5 C7* B8 B7
	8. C7 E5* B7 A6
	9. F5 C8* matt.

Zweite Spielart.

Weiß. Schwarz.	Weiß. Schwarz.
1. G3 G8* F8 E7	4. G8 G7* entweder D7 D6
2. E1 H4* E7 D7	
3. D5 E6* F7 E6	

Weiß.	Schwarz.
	oder
	(D7 C6) A.
	auch
	(D7 C8) B.
	und
	(D7 E8) C.
5. H6 F7*	D6 C6
6. B4 B5*	C6 C5
7. H4 E7*	C5 D4

Weiß.	Schwarz.
8. E7 F6*	D4 D3
	oder
	(D4 E3) D.
9. G7 G8*	D3 D2
10. C3 E4*	D2 E2
11. F5 A1	E2 E1
12. A1 C3*	E1 D1
13. H3 G4*	D1 C1
14. G8 G1*	matt.

A.

Weiß.	Schwarz.
4. . . . . *	D7 C6
5. B4 B5*	C6 D5
6. H6 F7	D6 C5

und das Spiel steht wie nach dem sechsten Zuge im vorigen Spiele.

B.

Weiß.	Schwarz.
4. . . . . *	D7 C8
5. H3 E6*	C8 B8
6. H4 G3*	A8 C7
7. G3 C7*	B8 B7

steht wie nach dem siebenten Zuge der ersten Spielart.

C.

Weiß.	Schwarz.
4. . . . . *	D7 E8
5. G7 E7*	E8 D8
6. H6 F7*	D8 C8
7. H3 E6*	C8 B8
8. H4 G3*	A8 C7
9. G3 C7*	B8 B7
10. F7 D8*	B7 A6
11. B4 B5*	A6 A5
12. D8 C6*	matt.

D.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
8. . . . . . *	D4 E8	14. A1 C3*	E1 F1
9. G7 G3*	E3 F2	15. G4 H3*	E2 G2
10. C3 E4*	F2 E1		oder
11. G3 E3*	E1 D1		(F1 G1) *
12. F6 A1	H2 E2	16. E3 E1*	matt.
13. H3 G4	D1 E1		

*

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
14. . . . , *	F1 G1	17. E4 F2*	matt.
15. E8 G3*	E2 G2		(G1 F1
16. G3 G2*	G1 H1	macht E4 G3*	matt.)

XXV. Spielendung.

Stellung.

Weiß. König G1 — Dame G2 — Thurm A1 H2 — Springer A4 — Bauer E7.

Schwarz. König C8 — Dame B7 — Thurm B6 D7 — Läufer C7 — Bauer A7.

Erste Spielart.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. H2 H8*	C7 D8		oder
2. A4 B6*	C8 B8		(B7 C8
3. H8 D8*	D7 D8	macht D8 C8	matt.)
4. E7 D8*	Thurm B8 C7	5. D8 D7*	C7 B6

Weiß. Schwarz.
6. A1 B1* B6 A6
7. D7 B7 d. Weiße gew.

Zweite Spielart.

Weiß. Schwarz.
1. A4 B6* C7 B6*
2. G1 H1 D7 E7
3. A1 C1* C8 B8

Weiß. Schwarz.
4. H1 H8* E7 E8
5. H8 E8* B7 C8
6. E8 C8* matt.

Dritte Spielart.

Weiß. Schwarz.
1. A4 B6* B7 B6*
2. G1 H1 D7 D1*
3. A1 D1 „ B6 B3
4. H2 H8* C7 D8
5. H8 D8* C8 C7
6. D1 C1* C7 B6

Weiß. Schwarz.
7. D8 D6* B6 A5
8. C1 A1* A5 B4
9. G2 E4* B3 C4
10. A1 B1* B4 C5
11. D6 C6* matt.

Vierte Spielart.

Weiß. Schwarz.
1. A4 B6* C8 B8
2. B6 D7* B8 A8

Weiß. Schwarz.
3. H2 H8* C7 B8
4. H8 B8* matt.

oder

(B8 C8) A.

A.

Weiß. Schwarz.
2. . . . . * B8 C8

Weiß.	Schwarz.
3. D7 C6	B7 B6
4. G1 H1	A7 A6
5. H2 H8*	C7 D8
	oder
	(C8 D7) *.
6. H8 D8*	C8 C7
7. A1 C1*	B6 C6
8. G2 C6*	matt.

*

Weiß.	Schwarz.
5. . . . . *	C8 D7
6. A1 D1*	C7 D6
7. G2 G4	D7 C7
	oder
	(D7 E7) a.
8. G4 C8*	matt.

a.

Weiß.	Schwarz.
7. . . . . *	D7 E7
8. D1 E1*	E7 D7
9. G2 D5*	C7 D6
10. H8 H7*	D7 C8
11. D5 E6*	C8 B8
12. E6 E8*	B6 D8
13. E8 D8*	matt.

Fünfte Spielart.

Weiß.	Schwarz.
1. H2 H8*	C7 D8
2. A1 C1*	B6 C6
3. C1 C6*	B7 C6
	oder
	(D7 C7) A.
	auch
	(B7 C7) B.
4. G2 C6*	C8 B8
5. H8 D8*	D7 D8
6. E7 D8*	matt.

A.

Weiß.	Schwarz.
3. . . . . *	D7 C7
4. H2 D8*	matt.

B.

Weiß.	Schwarz.
3. . . . . *	B7 C7
4. C6 C7*	D7 C7
5. H8 D8*	matt.

Sechste Spielart.

Weiß.	Schwarz.
1. A4 B6*	A7 B6
2. A1 A8*	B7 A8
	oder (B7 B8) A.
	auch (C7 B8) B.
3. G2 A8*	C7 B8
4. H2 H8*	D7 D8
5. H8 D8*	C8 C7
6. A8 B8*	und der Schwarze verliert.

A.

Weiß.	Schwarz.
2. . . . . *	B7 B8
3. H2 H8*	C7 D8
4. H8 D8*	D7 D8
5. G2 C6*	matt.

B.

Weiß.	Schwarz.
2. . . . . *	C7 B8
3. H2 H8*	C8 C7
4. G2 G3*	D7 D6
5. G3 C3*	B7 C6
6. C3 C6*	D6 C6
7. E7 E8 Dame	C6 C1*
8. G1 F2	C1 C2
9. F2 E3	C2 C3*
10. E3 D4	C3 C6
11. E8 E7*	matt.

Wäre dagegen bei diesem Spiele der Schwarze am Zuge, so würde derselbe so spielen können:

Erste Spielart.

Weiß.	Schwarz.
1. B6 B1*	A1 B1
2. B7 B1*	G1 F2
3. D7 D2*	F2 F3
4. B1 B3*	F3 G4
5. B3 A4*	G4 H3
	oder (G4 H5) A.
6. D2 D3*	G2 G3
7. D3 G3*	matt.

A.

Weiß. Schwarz. | Weiß. Schwarz.
5. . . . . * G4 H5 | 7. E8 E7* H4 H8
6. A4 E8* H5 H4 | 8. E7 E8* G2 G3,

oder (G2 G6) †. und das Spiel steht wie beim sechsten Zuge des vorigen Spiels.

†

Weiß. Schwarz. | Weiß. Schwarz.
6. . . . . * G2 G6 | 9. H2 G2* G5 F5
7. D2 H2* H5 G5 | 10. G2 F2* F5 G4
8. E8 E7* G6 F6 | 11. F7 F6 nimmt die Königin, und gewinnt das Spiel.

Zweite Spielart.

Weiß. Schwarz. | Weiß. Schwarz.
1. C7 H2* G2 H2 | 4. D7 D2* G2 G3
2. B6 B1* A1 B1 | 5. B1 B8* G3 H8
3. B7 B1* G1 G2 | Der Weiße verliert die Königin und mit ihr das Spiel.

Dritte Spielart.

Weiß. Schwarz. | Weiß. Schwarz.
1. C7 H2* G2 H2 | 4. F3 D8* F2 E2
2. B6 G6* G1 F1 | 5. G6 F6* F1 E1
3. D7 F3* H2 F2 | 6. F6 E6* der Weiße verliert die Königin und das Spiel.

In dem vorstehenden Spiele entscheidet über dessen Gewinn und Verlust der Anzug, oder welcher Spieler zuerst zieht. Dergleichen Fälle kommen im Spiele öfter vor, und es ist daher nothwendig, genau

aufzumerken, wenn ehr der Angriff zu machen, wenn zu selbigem sich auch der Gegner bereitet.

XXVI. Spielendung.

Stellung.

Weiß. König H1 — Dame B1 — Thurm A1 — Springer H4 — Läufer E1 E4 — Bauer F3 G4 H2.

Schwarz. König G8 — Dame D6 — Thurm B7 — Springer B8 H8 — Läufer C7 — Bauer A6 B6 C3 G7 H6.

Weiß.	Schwarz.
1. E4 H7*	G8 F8
2. H4 G6*	F8 E8
	oder (H8 G6) A.
3. B1 E4*	E8 D8
	oder (D6 E7 macht E4 E7* matt.)
4. E1 H4*	D8 D7
	oder (D8 C8) B.
5. E4 E7*	D7 C6
6. G6 E5*	C6 B5
7. A1 B1*	B5 A5
8. H4 E1*	A5 A4
9. H7 C2*	A4 A3
10. E5 C4*	A3 A2
11. C2 B3*	A2 B1
12. E7 E4*	D6 D3
13. E4 D3*	B1 A1
14. E1 C3*	matt.

A.

Weiß.	Schwarz.
2. . . . . *	H8 G6
3. B1 F5*	F8 E8
4. H7 G6*	E8 D8
5. E1 H4*	D6 E7
6. H4 E7*	D8 E7
7. A1 E1*	E7 D8
8. F5 F8*	D8 D7
9. F8 E8*	D7 D6
10. E8 E6*	matt.

B.

	Weiß.		Schwarz.	
4.	....	*	D8	C8
5.	G6	E7*	C8	D7
6.	H7	F5*	D7	D8
7.	E7	C6**	matt.	

Zweite Spielart.

	Weiß.		Schwarz.	
1.	E4	H7*	G8	F8
2.	H4	G6*	H8	G6
3.	B1	F5*	D6	F6
4.	H7	G6	C7	E5
5.	F5	C8*	F8	E7
6.	C8	B7*	B8	D7
7.	B7	E4	F6	E6
8.	A1	D1	D7	F6
9.	G6	F5	G7	G6
10.	F5	E6	F6	E4
11.	F3	E4	E7	E6
12.	E1	G3	E5	G7
13.	D1	D6*	E6	E7
14.	D6	G6	E7	F7
15.	G6	B6	A6	A5
16.	B6	B7*	F7	G8
17.	B7	B8*	G8	H7
18.	B8	B7	A5	A4
19.	G3	E5	A4	A3
20.	B7	G7*	H7	H8
21.	G7	C7* u. d. Schwarze verliert auf jeden Fall.		

Dritte Spielart.

	Weiß.		Schwarz.	
1.	B1	B3*	H8	F7
2.	E1	G3	D6	D4
3.	A1	D1	C5	C4
4.	D1	D4	C4	B3
5.	E4	B7	A6	A5
6.	B7	D5	B8	A6
7.	D4	E4	C7	G3
8.	H2	G3	A6	C5
9.	E3	E8*	G7	H7
10.	D5	F7	B3	B2 A. oder (G7 G6)
11.	F7	G6*	matt.	

A.

	Weiß.		Schwarz.	
10.	....	*	G7	G6
11.	F7	G6*	H7	G7
12.	F3	F4	A5	A4
13.	H1	G1	A4	A3

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
14. G1 F1	A3 A2	21. E8 D8*	C3 C2
15. F4 F5	G7 F6		oder (C8 C4) †.
16. E8 F8*	F6 E5	22. D8 A8*	C2 C1
17. F8 E8*	E5 D4	23. A8 C8*	C1 D1
18. H4 F3*	D4 C3	24. G6 C2*	D1 C1
19. E8 E3*	C5 D3	25. C2 D3*	C1 D1
20. F5 F6	B3 B2.	26. D3 E2*	matt.

†.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
21. . . . . *	C3 C4	25. G6 C2*	A4 B4
22. F8 E5*	C4 B4	26. C4 D6*	B4 A5
23. D3 D4*	B4 A3		oder B4 A3
24. E5 C4*	A3 A4	27. C4 A4*	matt.

XXVII. Spielendung.

Stellung.

Weiß. König G1 — Thurm A1 D2 — Springer E7 F8 — Läufer F1 — Bauer B4 C4 F2 H2.

Schwarz. König A8 — Dame H5 — Thurm B7 — Springer B8 G4 — Läufer C7 — Bauer A7 B6 C5 H6.

Erste Spielart.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. A1 A7*	B7 A7	4. A2 A6*	A8 B8
2. F1 G2*	A7 B7	5. F8 D7*	matt.
3. D2 A2*	B8 A6		

Zweite Spielart.		Dritte Spielart.	
Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. A1 A7*	A8 A7	1. A1 A7*	B7 A7
2. D2 A2*	B8 A6	2. F1 G2*	B8 C6
3. E7 C6*	A7 A8	3. G2 C6*	A7 B7
4. A2 A6*	B7 A7	4. D2 A2*	A8 B8
5. A6 A7*	matt.	5. F8 D7*	matt.

XXVIII. Spielendung.

Stellung.

Weiß. König G1 — Dame D5 — Springer B4 C4 — Läufer F1 F4 — Bauer E4 F2 H2.

Schwarz. König B8 — Dame H4 — Thurm A8 C8 — Springer E8 G4 — Läufer C7 — Bauer A6 B6 C5 G5 H5.

Erste Spielart.		Zweite Spielart.	
Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. F4 C7*	E8 C7	1. B4 C6*	B8 B7
2. B4 C6*	B8 B7	2. C6 A5**	B7 B8
3. C4 A5*	B7 B8	3. D5 B7*	matt.
4. D5 B7*	matt.		

Dritte Spielart.		Vierte Spielart.	
Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. F4 C7*	C8 C7	1. F4 C7*	E8 C7
2. D5 D8*	C7 C8	2. B4 C6*	B8 B7
3. D8 B6*	matt.	3. C4 D6*	matt.

Fünfte Spielart.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. F4 C7*	C8 C7	4. F1 G2*	C7 C6
2. D5 D8*	B8 B7	5. G2 C6*	B7 A7
3. C4 D6*	E8 D6	6. D8 A8*	matt.

XXIX. Spielendung.

Stellung A.

Weiß. König F7 — Springer E7 — Läufer D5.
Schwarz. König H8 — Bauer G3 H2.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. E7 G6*	H8 H7	7. D5 G2	H4 H5
2. F7 F6	H7 H6	8. E3 G4	H5 H4
3. F6 F5	H6 H5	9. G4 E5	H4 H5
4. G6 F4*	H5 H4	10. G2 F3	H5 H4
5. F4 G2*	H4 H3	11. F3 G4	H2 H1 Dame
6. G2 E3	H3 H4	12. E5 G6*	matt.

XXX. Spielendung.

Stellung.

Weiß. König A1 — Dame F5 — Thurm E1 — Springer E5 — Läufer D4 H3 — Bauer A4 B3 F4 G5 H6.

Schwarz. König G8 — Dame D2 — Thurm F8 — Springer C3 C8 — Läufer B4 — Bauer A6 B7 G7.

Erste Spielart.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. F5 F8*	B4 F8	4. G6 F8*	H7 H8
2. H3 E6*	G8 H8	5. D4 F7*	matt.
3. E5 G6*	H8 H7		

Zweite Spielart.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. F5 F8*	G8 F8	5. H3 E6*	G8 H7
2. E5 G6*	F8 F7	6. E6 F5*	H7 G8
3. G6 H8*	F7 G8	7. H6 H7*	G8 H8
4. E1 E8*	B4 F8	8. E8 F8*	matt.

Dritte Spielart.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. F5 E6*	F8 F7		oder G8 H7
2. E6 F7*	G8 H8	3. F7 G7*	matt.

XXXI. Spielendung.

Stellung.

Weiß. König A2 — Dame G1 — Thurm B7 H1 — Springer D7 H3 — Läufer H2 — Bauer A3 B2 E4 F5.

Schwarz. König G8 — Dame E1 — Thurm C4 F8 — Springer D2 — Läufer F1 G7 — Bauer A6 F7 H6.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. D7 F6*	G8 H8	5. H5 F6*	H7 H6
2. G1 G7*	H8 G7	6. H2 E5*	H6 G7
3. F6 H5*	G7 H7	7. F6 G4*	G7 G8
	oder G7 G8 A.	8. H1 H8*	matt.
4. H3 G5*	H6 G5		

A.

	Weiß.	Schwarz.
3.	. . . . *	G7 G8
4.	H1 G1*	G8 H7
5.	H3 G5*	H7 H8
6.	H2 E5*	H8 G8
7.	H5 F6*	G8 G7
8.	G5 F7*	matt.

oder der Schwarze zieht

	Weiß.	Schwarz.
	. . . . .	F1 G2
	G1 G2*	E1 G3
	G2 G3*	matt.

B.

	Weiß.	Schwarz.
3.	. . . . *	G7 H8
4.	H2 E5*	F7 F6
5.	E5 F6*	F8 F6
6.	B7 B8*	H8 H7 †
7.	H3 G5*	H6 G5
8.	B8 B7*	H7 H8
9.	H5 F6*	F1 H3
10.	H1 H3*	E1 H4
11.	B7 H7*	matt.

†.

	Weiß.	Schwarz.
6.	. . . . *	F6 F8
7.	B8 F8*	H8 H7
8.	H3 G5*	H6 G5
9.	H5 F4*	H7 G7
10.	F4 E6*	matt.

Zweite Spielart.

	Weiß.	Schwarz.
1.	G1 G7*	G8 G7
2.	H2 E5*	G7 H7
3.	D7 F6*	H7 G7
4.	F6 H5**	G7 H7
5.	H3 G5*	H7 G8
6.	H5 F6*	G8 G7
7.	G5 E6*	G7 H8
8.	H1 H6*	matt.

Dritte Spielart.

	Weiß.	Schwarz.
1.	G1 G7*	G8 G7
2.	H1 G1*	G7 H8
3.	H2 E5*	H8 H7
4.	H3 G5*	H6 G5

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
5. D7 F6*	H7 H8	7. F6 D5*	G7 G8
6. G6 H1*	H8 G7	8. D5 G7*	matt.

Bei dem dritten Zuge der ersten Spielart kann der Schwarze noch einen andern Zug machen, wenn er ziehet G7 H8

4. H2 E5*	H8 H7	9. B7 F7*	G8 G7
5. H3 F6*	H7 G7	10. F7 G7*	H7 H8
6. H1 G1*	H7 H8	11. G7 G6*	H8 H7
7. G1 G8*	F8 G8	12. H5 F6*	H7 H8
8. F6 H5*	H8 H7	13. G6 G8*	matt.

XXXII. Spielendung.

Stellung.

Weiß. König B1 — Dame H1 — Thurm E1 — Springer E4 F5 — Läufer H4 — Bauer A2 B4 C2 G4 H2.

Schwarz. König C8 — Dame A8 — Thurm A8 C7 — Springer D6 F7 — Läufer E8 — Bauer B7 F6 G7 H5.

Erste Spielart.

Weiß.	Schwarz.
1. E4 D6*	C8 B8
2. E1 E8*	B8 A7
3. H4 F2*	B7 B6
4. E8 A8*	matt.

Zweite Spielart.

Weiß.	Schwarz.
1. E4 D6*	F7 D6
2. F5 D6*	C8 B8
3. E1 E8*	C7 C8
4. H1 B7*	matt.

Dritte Spielart.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. E4 D6*	C8 B8	3. E8 D8*	C7 C8
2. E1 E8*	F7 D8	4. D8 C8*	B8 A7

Weiß.	Schwarz.
5. H4 F2*	A7 A6
	oder (B7 B6) A.
6. H1 C6*	B7 C6
7. C8 A8	oder
C8 C6*	matt.

A.

Weiß.	Schwarz.
5.	* B7 B6
6. F2 B6*	A7 B6
7. H1 B7*	matt.

Vierte Spielart.

Weiß.	Schwarz.
1. E4 D6*	F7 D6
2. F5 D6*	C8 D7
3. H1 D5	A8 A6
4. D5 E6*	D7 C6
	oder (D7 D8
E6 E8*	matt.)
5. B4 B5*	A6 B5*
6. D6 B5	C6 B5
7. E6 B3*	B5 C6
8. E1 B6*	C6 D7
9. B3 D5	D7 C8
10. E6 E8*	matt.

Fünfte Spielart.

Weiß.	Schwarz.
1. E4 D6*	C8 D8
2. D6 F7*	C7 F7
3. H1 D5*	F7 D7
4. H4 F6*	D8 C8
5. E1 E8*	C8 C7
6. D5 C5*	matt.

Sechste Spielart.

Weiß.	Schwarz.
1. E4 D6*	C8 D7
2. H1 D5*	C7 C6
3. D6 F5*	D7 C7
4. E1 E7*	C7 B6
5. H4 F2*	C6 C5
6. D5 C5*	B6 A6
7. C5 B6*	matt.

* Beim zweiten Zuge dieser und dritten Zuge der vierten Spielart muß der Weiße die Königin ziehen, um das Schach der feindlichen Königin zu vermeiden.

Beim fünften Zuge der Schwarzen, in der vierten Spielart, läßt sich noch folgende Veränderung anbringen.

Weiß.		Schwarz.	
5. . . . . *		C6	B6
6. E6	E3*	C7	C5
7. D6	C4*	B6	B5
8. E3	B8*	B5	C6
9. E1	E6*	C6	C7
10. H4	G3*	C5	E5
11. E6	A6	A8	A6
12. C4	E5	F6	E5
13. G3	E5*	C7	D7
14. B3	D5*	D7	C8
15. D5	C4*	A6.	C6
16. G4	F4*	E8	D7
17. F4	F8*	D7	E8
18. F8	D8*	matt.	

XXXIII. Spieleröffnung.

Stellung.

Weiß. König G1 — Thurm A1 F1 — Springer C4 D4 — Läufer H2 — Bauer B5 C2 F5 G2.

Schwarz. König B8 — Dame H4 — Thurm C7 H7 — Springer E4 — Läufer C8 — Bauer B6 C6 F6 G7.

Erste Spielart.

Weiß.		Schwarz.	
1. D4	C6*	B8	B7
2. C6	D8*	B7	B8
3. A1	A8*	B8	A8
4. F1	A1*	C7	A7
5. C4	B6*	matt.	
oder			
4. . . . . *		A8	B8
5. D8	C6*	B8	B7
6. A1	A7*	matt.	

Zweite Spielart.

Weiß.		Schwarz.	
1. D4	C6*	B8	B7
2. A1	A7*	matt.	

Dritte Spielart.

Weiß.	Schwarz.
1. H2 C7*	B8 C7
2. A1 A7*	C7 B8

Weiß.	Schwarz.
	oder (C8 B7) A.
3. D4 C6*	matt.

A.

Weiß.	Schwarz.
2. . . . . *	C8 B7
3. D4 E6*	C7 D7
	auch (C7 C8) †.

Weiß.	Schwarz.
4. F1 D1*	D7 E7
5. A7 B7*	E7 E8
6. D1 D8*	matt.

Zöge beim vierten Zuge der Schwarze D7 C8, so macht D1 D8 * matt.

†.

Weiß.	Schwarz.
3. . . . . *	C7 C8
4. C4 B6*	C8 B8
5. B6 D7*	B8 A7
6. F1 A1*	B7 A6

Weiß.	Schwarz.
7. A1 A6*	A7 B7
8. D7 C5*	B7 C8
	oder (B7 B8) *.
9. A6 A8*	matt.

*.

Weiß.	Schwarz.
8. . . . . *	B7 B8
9. A6 B6*	B8 A8
	oder (B8 C8) a.

Weiß.	Schwarz.
10. E6 C7*	A8 A7
11. B6 B7*	matt.

a.

Weiß.	Schwarz.
9. . . . . *	B8 C8
10. B6 C6*	C8 B8
11. C5 D7*	B8 B7
	oder (B8 A7) (1)

Weiß.	Schwarz.
	auch (B8 A8) (2)
12. E6 D8*	B7 A7
13. C6 A6*	matt.

(1)

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
11. . . . . *	B8 A7	13. D7 C5*	B7 C8
12. C6 A6*	A7 B7	14. A6 C6*	steht wie

bei der Abweichung a, und der Schwarze wird entweder frei, wenn er den Springer des Weissen auf dem Felde C5 mit E4 schlägt, oder er verliert in allen Fällen, wenn der Weiße den Thurm auf C6 hält und E6 D8 * gibt.

XXXIV. Spielendung.

Stellung.

Weiß. König H1 — Thurm D1 F1 — Springer A4 C4 — Läufer G1 — Bauer A5 B4 G2 H2.

Schwarz. König A7 — Dame H8 — Thurm C7 G8 — Läufer C8 — Bauer A6 B7 G5 E5 G7 H5.

Erste Spielart.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. G1 C5*	B7 B6	5. D8 C8*	B8 C8
	oder (A7 B8) A.	6. C4 D6*	C8 B8
2. C5 B6*	A7 B7	7. C5 A6*	B8 A8
	oder (A7 A8) B.	8. F1 F8*	C6 E8
3. A4 C5*	B7 B8	9. F8 E8*	H8 C8
4. D1 D8*	C7 C8	10. E8 C8*	matt.

A. Als eigene Spielart.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. G1 C5*	A7 B8	3. D8 C8*	H8 C8
2. D1 D8*	C7 C8	4. F1 F8*	C6 E8

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
5. C4 D6*	C8 D8	7. F8 E8*	D6 D8
6. C5 B6	D8 D6	8. E8 D8*	matt.

Der Schwarze kann bei dem 6ten Zuge auch ziehen D8 E7

7. F8 E8*	D7 E8	9. B6 C7*	B8 C8
			auch (B8 A7) †.
8. D6 E8*	E5 E4	10. A4 B6*	matt.

†.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
9. [illegible]*	B8 A7	11. D6 C8*	A7 B8
10. E8 D6*	G5 D6	12. A4 B6*	matt.

B.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
2. [illegible]*	A7 A8	6. H1 G1	G2 D5*
3. F1 F8*	A8 B7	7. G1 F2	G5 F5*
4. C4 D6*	matt, oder	8. F2 E3	F5 F3*
beim 3ten Zuge	C7 C8	9. E3 E2	F3 H3
4. F8 C8*	H3 C8	10. D8 C8*	A8 B7
5. D1 D8	C6 G2*	11. C4 D6*	matt.

Zweite Spielart.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. G1 C5*	A7 A8	6. C4 D6*	C8 C7
2. D1 D8*	C7 C8	7. F1 E7*	C7 D8
3. D8 C8*	H3 C8		oder (C7 B8) A.
4. A4 B6*	A8 B8	8. C5 B6*	matt.
5. B6 C8*	B8 C8		

A.

Weiß. Schwarz.
7. . . . . * C7 B8
8. F7 F2 G5 G6
9. C5 B6 G6 D6

Weiß. Schwarz.
10. F2 F8* C6 E8
11. F8 E8* D6 D8
12. E8 D8* matt.

†.

Weiß. Schwarz.
9. . . . . * B8 A7
10. E8 D6* G5 D5

Weiß. Schwarz.
11. D6 C8* A7 B8
12. A4 B6* matt.

Dritte Spielart.

Weiß. Schwarz.
1. G1 C5* B7 B6
2. A5 B6* A7 B7
3. C4 D6* B7 B8
4. B6 C7* B8 C7

Weiß. Schwarz.
5. F1 F7* C7 B8
6. C5 A7* B8 A8
7. A4 B6* matt.

Vierte Spielart.

Weiß. Schwarz.
1. G1 C5* B7 B6
2. A5 B6* A7 A8
oder A7 B8 A.
3. D1 D8* C7 C8
4. B6 B7* C6 B7
5. A4 B6* A8 B8
6. C5 D6* B8 A7

Weiß. Schwarz.
7. B6 C8* B7 C8
8. F1 F7* C8 D7
9. D6 C5* A7 B7
10. F7 D7* H3 D7
11. D8 D7* B7 C8
12. C4 B6* C8 B8
13. C5 D6* matt.

A.

Weiß. Schwarz.
2. . . . . * A7 B8
3. D1 D8* C7 C8

Weiß. Schwarz.
4. C5 D6* B8 B7
5. C4 A5* B7 A8

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
6. D8 C8*	H3 C8	13. F8 C8	G5 G6
7. B6 B7*	C6 B7	14. D6 C5*	G6 B6
8. A4 B6*	A8 A7	15. C8 C7*	A7 B8
9. B6 C8*	B7 C8	16. C5 B6	E5 E4
10. D6 C5*	A7 A8	17. A5 C6	B8 A8
11. F1 F8	A8 B8	18. C7 A7*	matt.
12. C5 D6*	B8 A7		

XXXV. Spielendung.

Stellung.

Weiß. König B1 — Dame H2 — Thurm G1 E8 — Springer C3 F6 — Läufer E1 H3 — Bauer B2 B5 D4.

Schwarz. König A8 — Dame A5 — Thurm B8 — Springer D7 F3 — Läufer B3 H6 — Bauer A7 B7 E4 F7 H7.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. H2 B8*	D7 B8		oder (H6 F8) A.
2. E8 B8*	A8 B8	4. E1 G3*	C7 B6
3. G1 G8*	B8 C7	5. F6 D7*	matt.

A.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
3. . . . . *	H6 F8	7. E1 G3*	F3 E5
4. G8 F8*	A5 D8	8. G3 E5*	D6 E7
5. F8 D8*	B8 C7	9. F6 G8	oder
6. D8 C8*	C7 D6	C8 E8*	matt.
	oder (C7 B6) †.		

†.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
6. . . . . *	C7 B6		(B5 A4,
7. F6 D7*	B6 A5	macht C5 A5* matt)	
8. C8 D5*	A5 B5	10. D5 C7*	matt.
9. C8 C5*	B5 A6		

Der Weiße ziehet aber auch beim 9ten Zuge

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
9. H8 G4	F8 E1	14. G4 D7*	B7 B5
10. C8 C5*	B5 A4	15. D7 B5*	A4 A5
11. D5 B6*	A7 B6	16. B5 C4*	A5 A4
12. D7 B6*	A4 B4	17. D5 B6*	A4 B4
13. B6 D5*	B4 A4	18. C5 B5*	matt.

Zweite Spielart.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. E8 B8*	D7 B8	6. D6 F5*	E7 F6
2. H2 B8*	A8 B8	7. C8 E4*	F6 E6
3. G1 G8*	B8 C7	8. E1 A5	B8 D5
4. F6 E8*	C7 D8	9. E4 C5*	E6 F6
oder (C7 B6) A.		10. A5 D8*	matt.
5. E8 D6*	D8 E7		

A.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
4. . . . . *	C7 B6	9. B5 A6	B7 B6
5. C8 D5*	B8 D5	10. A6 A7	F8 D2*
6. E1 A5*	B6 A5	11. B1 A1	B3 C4
7. E8 C7	D5 B8	12. A8 B8	D2 B8*
8. G8 A8	A7 A6	13. A1 A2	B3 C1**

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
14. A2 A3	H6 F8*	16. A7 A8 Dame*	C4 A6
15. B8 F8	E4 E3	17. A8 A6*	matt.

Dritte Spielart.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. E8 B8*	D7 B8	5. C3 D5*	C7 D8
2. H2 B8*	A8 B8	6. G8 H4*	D8 E8
3. F6 D7*	B8 C7	7. G1 G8*	H6 F8
4. E1 G3*	F3 E5	8. G8 F8*	matt.

XXXVI. Spielendung.

Stellung.

Weiß. König H2 — Dame H8 — Thurm G5 H4 — Springer C2 D5 — Läufer G1 H1 — Bauer B3 F6 G3.

Schwarz. König B8 — Dame B1 — Thurm A8 B6 — Springer C6 H3 — Läufer C8 — Bauer A5 D6 G4 G7.

Erste Spielart.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. H8 C8*	B8 C8	3. G5 G7*	B7 A6
	oder (B8 A7) A.		oder (C6 E7) C.
2. H4 H8*	C8 B7	4. H8 A8*	A6 B5
	oder (C6 D8) B.	5. D5 C3*	matt.

A.

Weiß.	Schwarz.
1. . . . . *	B8 A7

Weiß. Schwarz.

2. G5 G7* B6 B7

3. C8 B7* matt.

B.

Weiß. Schwarz.

2. . . . . * C6 D8

3. D5 B6* C8 C7
oder (C8 B8) †.

4. B6 A8* C7 C8

5. H1 B7* C8 B7
oder (C8 B8) ††.

Weiß. Schwarz.

6. G5 B5* B7 C6

7. C2 D4* C6 D7

8. B5 B7* D7 C8
oder (D8 B7) †††.

9. B7 C7* C8 B8

10. H8 B8* matt.

†.

Weiß. Schwarz.

3. . . . . * C8 B8

4. H8 D8* B8 C7

5. B6 A8* C7 D8

6. G1 B6* D8 D7

Weiß. Schwarz.

7. G5 G7* D7 E6

8. A8 C7* E6 E5 *.

9. B6 D4* E5 F5

10. C2 E3* matt.

*.

Weiß. Schwarz.

8. . . . . * E6 F6

9. D7 E8* F6 F5

10. C2 E3* F5 E5

11. G7 E7* matt.

††.

Weiß. Schwarz.

5. . . . . * C8 B8

6. H8 D8* B8 B7

7. G5 B5* B7 C6

8. C2 D4* matt.

†††.

Weiß. Schwarz.

8. . . . . * D8 B7

9. A8 B6* D7 C7

10. H8 C8* C7 B6

Weiß. Schwarz.

11. C8 C6* B6 A7

12. D4 B5** A7 A8

13. C6 C8* matt.

C.

Weiß.	Schwarz.
3. . . . . *	C6 E7
4. G7 E7*	B7 C6
5. E7 C7*	C6 B5
6. D5 C8*	B5 A6
7. H8 A8*	matt.

Zweite Spielart.

Weiß.	Schwarz.
1. H8 C8*	B8 C8
2. H4 H8*	C6 D8
3. H8 D8*	C8 D8
4. G1 B6*	D8 E8
	oder (D8 D7) A.
5. D5 C7*	E8 F7
6. H1 D5*	F7 F8
7. C7 E6*	F8 F7
8. G5 G7*	F7 F6
9. B6 D4*	F6 F5
10. C2 E3*	matt.

A.

Weiß.	Schwarz.
4. . . . . *	D8 D7
5. G5 G7*	D7 E6
	oder (D7 C8) †.
	auch (D7 C6 macht C2 D4* matt.)
6. G7 E7*	E6 F5
7. H1 E4*	F5 G5
8. E7 G7*	G5 H5
9. G7 H7*	H5 G5
10. B6 E3*	H3 F4
11. E3 F4*	matt.

†.

Weiß.	Schwarz.
4. . . . . *	D7 C8
5. D5 E7*	C8 B8
6. E7 C6*	B8 C8
7. G7 C7*	matt.

XXXVII. Spielendung.

Stellung.

Weiß. König C5 — Dame E5.
Schwarz. König A7.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. E5 C7*	A7 A8	3. C5 C6*	B8 C8
2. C7 A5*	A8 B8	4. A5 C7*	matt.

In der folgenden Spielendung kömmt noch ein anderes diesem ähnliches Spiel, wenn der König der schwarzen Steine mehr in der Mitte des Brettes steht.

XXXVIII. Spielendung.

Stellung.

Weiß. König E3 — Dame D1.
Schwarz. König E5.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. D1 D4*	E5 F5	10. B5 C6	D8 E7
2. E3 F3	F5 G5	11. G6 D6*	E7 E8
3. D4 G4*	G5 F6	12. D6 D7*	E8 F8
4. F3 F4	F6 E7	13. C6 D6	F8 G8
5. F4 E5	E7 D7	14. D6 E6	G8 H8
6. E5 D5	D7 C7	15. E6 F6	H8 G8
7. D5 C5	C7 B7	16. F6 G6	G8 H8
8. C5 B5	B7 C7	17. D7 H7*	matt.
9. G4 G6*	C7 D8		

so wie auf allen Feldern wo die Dame * gibt. Zöge die Dame dagegen nach F7, so würde der schwarze König patt, aber nicht matt geworden sein.

XXXIX. Spielendung.

Stellung.

Weiß. König D4 — Thurm F1.
Schwarz. König C7.

Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1. F1 F6	C7 D7		8. C6 D6	D8 E8
2. D4 E5	D7 C7		9. D6 E6	E8 D8
3. E5 D5	C7 B7		10. E6 D6	D8 C8
4. D5 C5	B7 A7		11. D6 C6	C8 B8
5. C5 B5	A7 B7		12. C6 B6	B8 A8
6. F6 F7*	B7 C8		13. F7 F8*	matt.
7. B5 C6	C8 D8			

Hierbei will ich im Allgemeinen bemerken, daß, wenn ein Spieler mit dem Thurm Schach matt machen will, wenn beide Könige nur allein noch auf dem Brette sind, dieser seinen König immer dem feindlichen Könige gegenüber stellen und mit dem Thurme die vorliegende Reihe behaupten, das Schach aber nur geben kann, wenn beide Könige wirklich gegenüber stehen, weil es dann nur möglich ist, den feindlichen König zurückzutreiben und so matt zu machen.

XL. Spielendung.

Stellung.

Weiß. König B6 — Bauer A6 B7.
Schwarz. König B8.

Weiß.	Schwarz.
1. A6 A7*	matt.

Der König würde auch matt werden, wenn diese Stellung in der Mitte des Brettes stattfände, z. B. der schwarze König stände E8, die weißen Bauern E7 D6, und werden durch ihren König in E6 gedeckt, so zieht der Weiße D6 D7* matt; daher hüte man

sich, seinen König vor zwei Bauern auf der letzten Reihe des Brettes zu stellen.

XLI. Spielendung.

Stellung.

Weiß. König G3 — Bauer F3.
Schwarz. König B4 — Thurm C1.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	F3 F4	C1 G1*	6.	F4 F5	E1 E8
2.	G3 F3	G1 F1*	7.	F5 F6	E8 F8
3.	F3 E4	F1 E1*	8.	G5 G6	D6 E6
4.	E4 F5	B4 C5	9.	G6 G7	F8 F7*
5.	F5 G5	C5 D6	10.	G7 G6.	

Dieses Spiel ist remis und kann in dieser Stellung von keinem Theile gewonnen werden. Es ist dies ein Beweis, daß der Grundsatz, den letzten Bauer nicht schlagen zu dürfen, wohl nicht der richtige ist, denn es würden dann viele Spiele entweder remis oder gar von dem Schwächeren gewonnen werden, wie folgendes Spiel dies beweisen wird.

XLII. Spielendung.

Stellung.

Weiß. König E6 — Bauer F5.
Schwarz. König C4 — Thurm A5.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	F5 F6	A5 A8	3.	E6 E7.	
2.	F6 F7	A8 F8		Der Weiße darf so wenig	

die letzte Figur nehmen als der Schwarze, und das Spiel bleibt unentschieden.

XLIII. Spielendung.

Stellung.

Weiß. König H1 — Dame A1 — Thurm D1 — Springer A4 G7 — Bauer A5 B4 F5 G2 H3.

Schwarz. König C8 — Dame G3 — Thurm B8 D8 — Springer H4 — Läufer E7 — Bauer B7 C5 D4 E5.

	Weiß.	Schwarz.
1.	A4 B6*	C8 C7
2.	G7 E6*	C7 C6
		oder (C7 D6) A.
3.	A1 A4*	C6 D6
4.	B4 C5*	matt.

A.

	Weiß.	Schwarz.
2.	. . . . *	C7 D6
3.	B4 C5*	D6 C6
4.	A1 A4*	matt.

XLIV. Spielendung.

Stellung.

Weiß. König H1 — Dame D1 — Thurm A1 — Springer A5 — Läufer B2 — Bauer B3 G3 H2.

Schwarz. König B8 — Dame H6 — Thurm H8 — Springer G4 — Läufer E8 — Bauer B7 C6 F6 G7.

	Weiß.	Schwarz.
1.	D1 D8*	B8 A7
2.	B2 D4*	C6 C5
		oder (B7 B6) A.
3.	A5 C4*	matt.

A.

	Weiß.	Schwarz.
2.	. . . . *	B7 B6
3.	A5 C4*	A7 B7
4.	C4 D6*	matt.

Zweite Spielart.

Weiß. Schwarz.
1. D1 D8* B8 A7
2. B2 D4* A7 A6
3. A5 C4* A6 B5
4. C4 D6* B5 B4
5. D8 B6* H5 B5
6. D6 B5 C6 B5
oder (B4 B3) A.
auch (H8 H2) B.

Weiß. Schwarz.
7. B6 D6* B4 B3
8. D6 D5* B3 C2
9. D5 E4* C2 D2
10. A1 A2* D2 D1
oder D2 C1
11. E4 B1 oder
E4 C2* matt.

A.

Weiß. Schwarz.
6. . . . . * B4 B3
7. B5 D6* B3 C2

Weiß. Schwarz.
8. B6 B2* C2 D3
9. A1 A3* matt.

B.

Weiß. Schwarz.
6. . . . . * H8 H2*
7. H1 G1 H2 H5
8. A1 A4* B4 B3
9. B5 C3* H5 B5
10. B6 A7 C6 C5
11. A4 A3* B3 C4
oder (B3 B2) †.
auch (B3 C2) ††.
und (B3 B4) †††.
12. A7 A4* B5 B4

Weiß. Schwarz.
13. A4 C2 C5 D4
(C4 D4
macht C2 E4* matt).
14. C2 E2* D4 D3
15. E2 E4* C4 C5
16. E4 D5* C5 B6
17. D5 D6* E3 C6
18. C3 D5* B6 B5
19. D6 B4* matt.

†.

Weiß. Schwarz.
11. . . . . * B3 B2
12. C3 E2* B2 C2
13. A7 A4* B5 B3

Weiß. Schwarz.
14. A4 B3* C2 D2
15. A3 A2* D2 E1
16. B3 B1* matt.

††.

Weiß. Schwarz.
11. . . . . * B3 C2
12. A7 A4* C2 D3
oder (B5 B3
dann steht das Spiel wie
beim 13ten Zuge †.)
13. C3 B5* D3 E4

Weiß. Schwarz.
14. D4 B2* E4 D5
oder (E4 F5) *.
15. A3 D3* D5 C6
oder (D5 E6) **.
16. D3 D6* matt.

*.

Weiß. Schwarz.
14. . . . . * E4 F5
15. A4 F4* F5 E6
16. A3 E3* E6 F7
17. B5 D6* F7 G8
(F7 F8
macht E8 E8* matt).
18. E3 E8* G8 H7
19. F4 F5* G7 G6

Weiß. Schwarz.
20. E8 E7* H7 H6
21. D6 F7* H6 H7
22. F7 E5* H7 H6
23. F5 G6* matt.
(H7 H8
F5 G6 u. G6 G7* matt,
da der Schwarze diese Züge
nicht verhindern kann.)

**.

Weiß. Schwarz.
15. . . . . * D5 E6
16. D3 D6* E6 F7
17. A4 C4* F7 G6
18. C4 G4* G6 F7
19. G4 H5* F7 E7
oder (G7 G6) a.
auch (F7 F8) b.
und (F7 G8) c.
20. H5 E2* E7 F7

Weiß. Schwarz.
21. E2 E6* F7 G6
22. E6 E8* G6 G5
23. B2 C1* G5 F5
oder (G5 G4
E8 G6* G4 H8
G7 H5* macht matt.)
24. D6 D5* F5 G4
25. E8 G6* G4 H8
oder (G4 F8

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
G6 F5*	F3 E2	26. G6 H5*	H3 G3
F5 F2*	matt).	27. D5 D3*	matt.

a.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
19. . . . . *	G7 G6	21. D6 F6*	E8 F7
20. H5 H7*	F7 F8	22. H7 F7*	matt.

b.

Weiß.	Schwarz.
19. . . . . *	F7 F8
20. H5 H8*	F8 F7
21. B5 C7	F7 E7
22. C7 E8	C5 C4
23. H8 G7*	E7 E8
24. D6 D7	E4 E3
25. G7 E7*	matt.

c.

Weiß.	Schwarz.
19. . . . . *	F7 G8
20. H5 E8*	G8 H7
21. E8 F7	H7 H6
22. B2 F6	C5 C4
23. F7 G7*	H6 H5
24. G7 G5*	matt.

†††.

Weiß.	Schwarz.
11. . . . . *	B3 B4
12. A7 A4*	matt.

XLV. Spielendung.

Stellung.

Weiß. König B1 — Dame A6 — Thurm C1 C3 — Springer A2 C4 — Läufer E1 G2 — Bauer A5 B2 F3 G4.

Schwarz. König A8 — Dame F4 — Thurm C8 F8 — Springer D3 G6 — Läufer D7 D8 — Bauer A7 B6 F5 H6.

Weiß. Schwarz.
1. C4 B6* D8 B6
oder (A8 B8) A.
2. C3 C8* D7 C8
3. C1 C8* F8 C8
4. A6 C8* F4 B8
5. F3 F4* matt.

A.

Weiß. Schwarz.
1. . . . . * A8 B8
2. C3 C8* D7 C8
3. A6 C8* matt.

Zweite Spielart.

Weiß. Schwarz.
1. A6 B7* A8 B7
2. C4 D6* B7 B8
3. C3 C8* D7 C8
4. C1 C8* matt.

Dieses Spiel gehört zu den gewagten, denn zöge der Schwarze beim zweiten Zuge F4 D6, so muß der Angriff aufgegeben werden.

Dritte Spielart.

Weiß. Schwarz.
1. C3 D3 F8 F7
2. D3 D7 F7 D7
3. C4 B6* D8 B6
4. C1 C8* F4 B8
5. F3 F4* D7 B7
6. A6 B7* matt.

Vierte Spielart.

Weiß. Schwarz.
1. E1 D2 F4 C7
2. C4 B6* C7 B6
3. C3 C8* D7 C8
4. C1 C8* B6 B8
5. A6 C6* matt.

XLVI. Spielendung.

Stellung.

Weiß. König A1 — Dame C5 — Thurm E1 G1 — Springer G4 — Läufer G3 — Bauer A2 B2 F2 H3.

Schwarz. König G8 — Dame A4 — Thurm B6

F8 — Springer B4 — Läufer A7 — Bauer A6 C6 F7 G7 H6.

Weiß. Schwarz.
1. C5 F8* G8 F8
2. G3 D6* F8 G8
3. G4 F6* G8 H8
4. E1 E8* matt.

Zweite Spielart.

Weiß. Schwarz.
1. C5 F8* G8 H7
2. F8 G7* H7 G7
3. G3 E5* G7 H7
oder (G7 F8) A.
4. G4 F6* H7 H8
5. G1 G8* matt.

A.

Weiß. Schwarz.
3. . . . . * G7 F8
4. E5 D6* F8 G8
5. G4 F6* G8 H8
6. G1 G8* matt.

Dritte Spielart.

Weiß. Schwarz.
1. G4 F6* G7 F6
oder (G8 H8
C5 F8* matt).
2. G3 H4* G8 H7
3. C5 F5* H7 H8
4. H4 F6* matt.

Vierte Spielart.

Weiß. Schwarz.
1. G4 F6* G7 F6
2. G3 H4* G8 H8
3. C5 F8* H8 H7
4. F8 G7* matt.

Fünfte Spielart.

Weiß. Schwarz.
1. G4 H6* G7 H6
2. G3 H4* G8 H8
oder (G8 H7) A.
3. G1 G8* H8 G8

Weiß.	Schwarz.
oder (H8 H7	
macht C5 F8* matt).	
4. E1 G1*	G8 H8
5. H4 F6*	H8 H7
6. G1 G7*	H7 H8
7. G7 H7*	H8 H7
8. C5 F5*	H7 G8
9. F5 G4*	G8 H7
10. G4 G7*	matt.

A.

Weiß.	Schwarz.
2. . . . . *	G8 H7
3. C5 F5*	H7 H8.
4. H4 F6*	matt.

Sechste Spielart.

Weiß.	Schwarz.
1. G4 H6*	G8 H7
2. C5 F5*	G7 G6
	oder (H7 H8) A.
3. F5 G6*	F7 G6
	oder (H7 G6) B.
4. E1 E7*	H7 H8
	oder (H7 H6) C.
5. G8 E5*	F8 F6
6. E5 F6*	matt.

A.

Weiß.	Schwarz.
2. . . . . *	H7 H8
3. H6 F7*	H8 G8
4. F7 H6	G8 H8†.
5. F5 F8*	H8 H7
6. F8 G8*	H7 G6
	oder (H7 H6) ††.
7. G8 E5*	G6 H6
8. G8 H8*	matt.

†.

Weiß.	Schwarz.
3. . . . . *	F8 F7
4. E1 E8*	F7 F8
5. F5 F8*	H8 H7
6. F8 F5*	H7 H6
7. E8 H8*	matt.

††.

Weiß.	Schwarz.
6. . . . . *	H7 H6
7. G3 F4*	H6 H5
8. F8 H8*	matt.

B.

Weiß.	Schwarz.
3. . . . . *	H7 G6
4. G3 E5*	G6 H7
5. G1 G7*	H7 H8
6. G7 F7*	matt.

C.

Weiß.	Schwarz.
4. . . . . *	H7 H6
5. G3 F4*	H6 H5
6. E7 H7*	matt.

XLVII. Spielendung.

Stellung A.

Weiß. König F1 — Dame E5 — Thurm C1 — Springer D3 F2 — Bauer D6 E3 H3.

Schwarz. König G8 — Dame H2 — Thurm A8 C8 — Springer E2 — Bauer B6 F3 G7 H7.

Weiß.	Schwarz.
1. C1 C8*	A8 C8
2. F5 C8*	G8 F7
3. D3 E5*	F7 F6
4. F2 G4*	F6 G5
5. E5 F7*	G5 G6

Weiß.	Schwarz.
	oder (G5 H4) A.
6. C8 E6*	G6 H5
7. G4 F6*	H5 G6
8. F6 E4*	G6 H5
9. E6 G4*	matt.

A.

Weiß.	Schwarz.
5. . . . . *	G5 H4
6. G4 H2	E2 G3*
7. F1 F2	G3 E4*
8. F2 G1	F3 F2*

Weiß.	Schwarz.
9. G1 F1	E4 G3*
10. F1 F2	H7 H5
11. H2 F3*	matt.

XLVIII. Spielendung.

Stellung.

Weiß. König C1 — Dame F4 — Thurm H4 — Springer A4 — Läufer H2 — Bauer A3 B2 E3 H5.

Schwarz. König A8 — Dame A2 — Thurm D8 F8 — Springer D2 — Bauer A7 B7 C6 G7 H6.

Weiß.	Schwarz.
1. F4 B8*	D8 B8
2. A4 B6*	A7 B6
3. H4 A4*	matt.

Zweite Spielart.

Weiß.	Schwarz.
1. A4 B5*	A7 B6
2. F4 A4*	matt.

Der Tummelsprung.

Erste Art.

Stellung des Springers auf G1.

1. von G1	nach H3			12. von B3	nach A1		
2. =	H3	=	G5	13. =	A1	=	C2
3. =	G5	=	H7	14. =	C2	=	E1
4. =	H7	=	F8	15. =	E1	=	G2
5. =	F8	=	G6	16. =	G2	=	H4
6. =	G6	=	H8	17. =	H4	=	F3
7. =	H8	=	F7	18. =	F3	=	D4
8. =	F7	=	D8	19. =	D4	=	C6
9. =	D8	=	B7	20. =	C6	=	E5
10. =	B7	=	A5	21. =	E5	=	D3
11. =	A5	=	B3	22. =	D3	=	F4

23.	von	F4	nach	E6			
24.	=	E6	=	C5			
25.	=	C5	=	E4			
26.	=	E4	=	C3			
27.	=	C3	=	D5			
28.	=	D5	=	E3			
29.	=	E3	=	C4			
30.	=	C4	=	D6			
31.	=	D6	=	E8			
32.	=	E8	=	C7			
33.	=	C7	=	A8			
34.	=	A8	=	B6			
35.	=	B6	=	A4			
36.	=	A4	=	B2			
37.	=	B2	=	D1			
38.	=	D1	=	F2			
39.	=	F2	=	H1			
40.	=	H1	=	G3			
41.	=	G3	=	H5			
42.	=	H5	=	G7			
43.	=	G7	=	F5			
44.	von	F5	nach	H6			
45.	=	H6	=	G8			
46.	=	G8	=	E7			
47.	=	E7	=	C8			
48.	=	C8	=	A7			
49.	=	A7	=	B5			
50.	=	B5	=	A3			
51.	=	A3	=	B1			
52.	=	B1	=	D2			
53.	=	D2	=	F1			
54.	=	F1	=	H2			
55.	=	H2	=	G4			
56.	=	G4	=	F6			
57.	=	F6	=	D7			
58.	=	D7	=	B8			
59.	=	B8	=	A6			
60.	=	A6	=	B4			
61.	=	B4	=	A2			
62.	=	A2	=	C1			
63.	=	C1	=	E2			

Zweite Art.

Stellung des Springers auf E2.

1.	von	E2	nach	G1
2.	=	G1	=	H3
3.	=	H3	=	F2
4.	=	F2	=	H1
5.	=	H1	=	G3
6.	von	G3	nach	F1
7.	=	F1	=	H2
8.	=	H2	=	F3
9.	=	F3	=	E1
10.	=	E1	=	G2

11. von G2 nach E3
12. = E3 = D1
13. = D1 = B2
14. = B2 = D3
15. = D3 = C1
16. = C1 = A2
17. = A2 = C3
18. = C3 = B1
19. = B1 = A3
20. = A3 = C2
21. = C2 = A1
22. = A1 = B3
23. = B3 = D2
24. = D2 = E4
25. = E4 = G5
26. = G5 = H7
27. = H7 = F8
28. = F8 = E6
29. = E6 = F4
30. = F4 = H5
31. = H5 = G7
32. = G7 = E8
33. = E8 = F6
34. = F6 = G4
35. = G4 = H6
36. = H6 = G8
37. = G8 = E7
38. von E7 nach F5
39. = F5 = H4
40. = H4 = G6
41. = G6 = H8
42. = H8 = F7
43. = F7 = E5
44. = E5 = D7
45. = D7 = C5
46. = C5 = A4
47. = A4 = B6
48. = B6 = A8
49. = A8 = C7
50. = C7 = D5
51. = D5 = B4
52. = B4 = A6
53. = A6 = B8
54. = B8 = C6
55. = C6 = D8
56. = D8 = B7
57. = B7 = A5
58. = A5 = C4
59. = C4 = D6
60. = D6 = C8
61. = C8 = A7
62. = A7 = B5
63. = B5 = D4

Druck von E. Baensch jun. in Magdeburg.



